电脑应用和娱乐的第一选择 总第76期

大众软件

2000
11
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述

浅析青少年网络教育

个性时代的沦丧

■ 实用软件

看得见风景的房间——Windows Millennium完全揭密报告

网页制作新工具

■ 硬件评析

SB live!三维大家族

ATI Rage Fury MAXX与Viper II 对比测试

■ 网络时代

E-mail潜能完全发挥

■ 专题企划

E3' 2000 全面报道

■ 游戏赏析

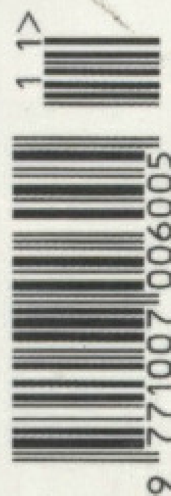
天龙之命—傲世三国

洛克人危机

■ 攻略指引

古墓丽影—失落的神器

零售价 ¥: 6.5元


ISSN 1007-0060

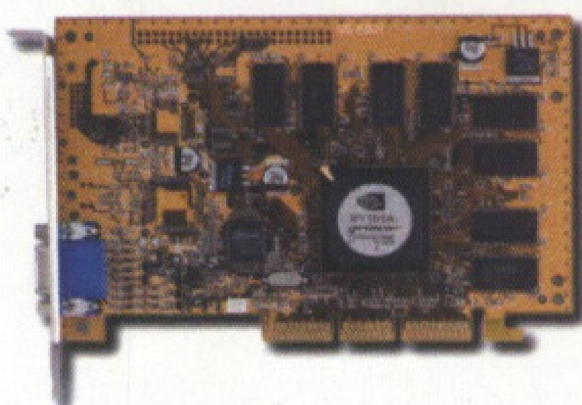


"想飚得快一点？"
"选一辆好车很重要"



nVIDIA™ 是"好引擎"
微星显卡则是"好车"

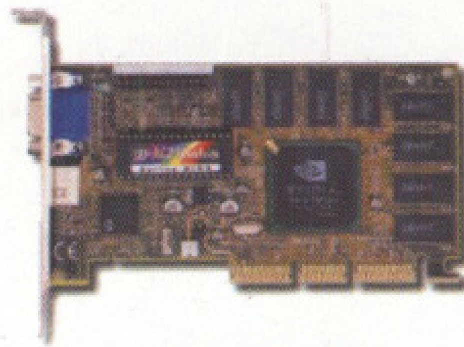
魔奇3D吉福星
MS-8809 GeForce 256



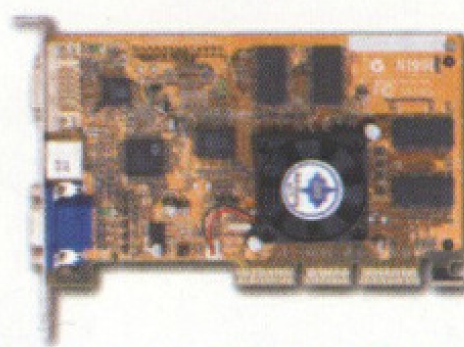
魔奇 3D 吉福星 nVIDIA™ GeForce 256

nVIDIA™ Geforce256 芯片
采用全球首个 256 位单芯片图形处理 GPU
350MHz RAMDAC
32/64MB 高速 SDRAM 显存，128 位显存总线
对 D3D 充分优化，完全支持 DirectX5.0/6.0/7.0
支持 DirectShow, MPEG-1, MPEG-2, Indeo 视频加速
NTSC/PAL 制式 TV 输出
支持 AGP4x/2x 图形接口
支持高画质电视信号 / 平版显示器
4 个 3D 加速引擎
高性能执行 Direct3D/OpenGL 标准
高质视频 /DVD 回放
驱动支持 Windows2000, Windows NT 4.0, Linux, Windows 98/95
最高可支持 32 位真彩 /75Hz 刷新率 /1920x1200 分辨率
或 16 位真彩 /60Hz 刷新率 /2048x1536 分辨率

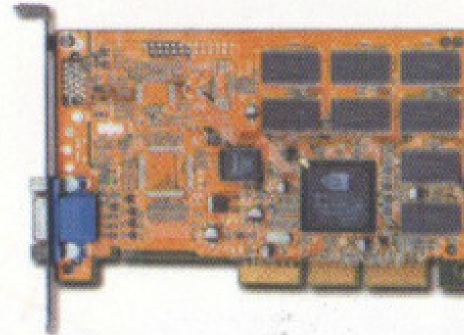
魔奇3D精装版
MS-8802Pro TNT2 16MB



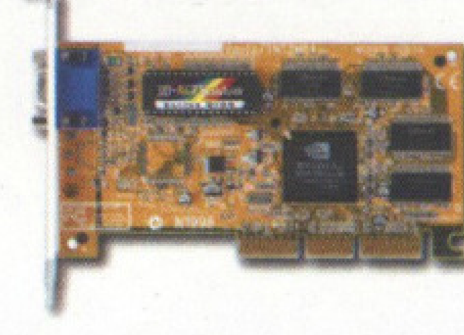
魔奇3D专业版
MS-8806Pro TNT2 32MB



魔奇3D超值版
MS-8807Pro TNT2 M64 8/16MB



魔奇3D 32MB豪华版 / 16MB实惠版
MS-8808Pro TNT2 M64 32/16MB



GENUINE 捷元
電腦產品 · 專業代理

捷元股份(香港)有限公司
Tel:852-27663638 Fax:852-23337512

中国区总代理

北京:010－62613601 上海:021－62405918 深圳:0755－2442211 南京:025－3363936 沈阳:024－23967028
广州:020－87504676 兰州:0931－8873630 武汉:027－87659430 郑州:0371－3845194 成都:028－5436215
新疆:0991－2836263 济南:0531－8524650 西安:029－2226851 哈尔滨:0451－2552026

编辑部报告

上回书咱们说到在大众软件创刊5周年之际，将会有一款典藏CD推出，其中内容可以说是极其丰富，至于价格，目前还不便透露。配合创刊5周年，还有不少的活动计划和产品。在8月底会推出一本极具纪念意义的书，暂定名为《大众软件风云录》。

这本书以杂志社的故事为主，涵盖5年来影响到杂志社的大事要事。编辑部约请资深编辑采访社长等熟悉本刊历史的元老，收集具有历史纪念价值的文字图照等资料；结合当时IT界发生的比较重大的事件，对本刊5年来所发表的文章进行总结性归纳；撰写发生在本社的真实故事，描绘出《大众软件》5年来的酸甜苦辣，风风雨雨。文字既轻松活泼又能客观反映出杂志社发展的艰苦历程。全面介绍活跃于大众软件各个时期的编辑、作者，编辑眼中的大众软件，作者眼中的大众软件有否不同？并推出一部风格奇幻的同人小说，当然是以大众软件为主题的。本社的社史、部分珍贵资料也将在整理后一同奉上，读者可以同时获得阅读的快感和收藏的乐趣。

以上这段文字摘自《大众软件风云录策划案》。此书将由数位资深编辑全力担纲，全社上下鼎力配合。制作人员中包括资历比黑暗还老的鲲（他还有其他很多名字），制作总监居然是淹没在软件排行榜广大群众口水中的walker。

回忆有时候是有趣的，遥想黑暗当年，虽然英俊潇洒，但也每日据守在地下防空设施中，轻易不出洞门。在幽暗的屏光下，敲键如飞，动用10余个笔名炮制各类稿件，因为当时的作者太少（尤其是应用版），只好自己亲力亲为了。在人员最匮乏的时候，一个人独揽应用部分所有栏目，呵呵，当真是英雄了得。最初编辑部只有2个半人，这还是连社长都算上，黑暗加入的时候成了5个人。枪？一共才2部386，大家轮着用，只有美编用的机器才是超豪华配置：486DX/100，32M内存，好像花了2万多吧，听起来怪吓人的。最早的制作工艺也相当原始，当时的排版软件图文不能混排，全靠剪刀胶条人工作业，最可怕的是贴栏标，看上去像是修复文物，一旦出错……嘿嘿，后果你自己想。临开印的日子，常常是4、5个人围着桌子鏖战到深夜或凌晨，我们可不是在打牌。

有读者来编辑部拜访，常常感叹地说，跟他想象的大不一样。尤其是早期在地下工事办公的时候，其简陋的条件实在令来访者无法接受，有不少读者来我们的读者服务部买东西（当时读者服务部和编辑部在一起办公），往下走了2层，拐了2个弯，因为害怕加疑惑就打道回府了，包括我在通道路过也常常碰见这样的读者，我得指天发誓大众软件的确就在下面，经过发廊再往里，他才有信心继续疑疑惑惑地往下摸索。即便是现在的办公环境，我们的合作伙伴来访时，也觉得条件简陋。但从地下防空工事发展并壮大起来的大众软件，已经历经4次搬家，看到大众软件的稳步发展，我们心中还是保有若干的自豪感……

以上文字好像是该写在那本书里的吧？呵呵，这只是冰山一角，也许你会看到更多。相信有一些老读者，已经陪伴了我们5年，我时刻能感受到你们的存在，对这些老读者，我一直心存感激。5年对任何人来说都是不短的一段时间，《大众软件》能和诸位一起度过，是我们的荣幸，我们做5周年的庆典，做5周年典藏CD，做风云录，无一不是对读者的回馈，希望你们能喜欢。也许我们之间的关系不仅仅是编者与读者，我们融于《大众软件》内的情感，相信您也能体会。

配合这本书，在本期有一个“我与大众软件”的征文活动，其中包括一些有趣的题目由读者任意挑选，我与大众软件，如果我是老编，我想说……等等。你想说些什么？快快写下来寄给我们，优秀的作品会入选我们的新书，并有机会来北京参加5周年的聚会。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社 长：关家麟
副社长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主 编：高庆生
副主编：裘韦纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：裘韦纲(主任) 常胜 (副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校 对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：汪澎
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印 刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊 号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发 行：大众软件发行部
订 阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局
045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5)-202
采编组电话：
(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5)-209
广告部电话：
(010)67150982(4、5)-203
传 真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年6月1日
零售价：人民币 6.50 元
港 币 13.00 元
美 元 4.66 元



目录 2000年第11期(总第76期)

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

专题企划

中国游戏报导

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

钻研DVD
网络寻呼大放送
玩具兵大战——空战
弥赛亚

下期要目

Sam2496——数字音频工作站软件之王
笔记本电脑完全手册
重返狼穴
守护者之剑 II

2000年6月光盘目录

特别赠送：新英雄传说
新手教程：VBscript教程（上）
新片大赏：春秋英雄传 南方公园拉力赛
软件长廊：ICQSurf
休闲天地：飞跃巅峰

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯　毅 李　靖
蔡　旋 任　良 大胖子 费江枫
程　嘉 孟祥军 汪　军 祁　玲
祝佳音 黄　翎 李文睿 张光宇
甘旭东 于国重 赵　挺

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

公安部发布病毒防治管理办法

今年5月17日，公安部发布了《计算机病毒防治管理办法》和《计算机病毒防治产品评级准则》，这标志着中国计算机病毒防治管理工作已经走上法制化、规范化和制度化的管理轨道。“管理办法”明确规定，任何单位和个人不得制作、传播计算机病毒；在非经营活动中有发现制作、传播病毒的，由公安机关处1000元以下罚款；在经营活动中有此行为的，没有违法所得的，由公安机关对单位处10000元以下罚款，对个人处5000元以下罚款；有违法所得的，处以违法所得三倍以下罚款，但最高不得超过3万元。“评级准则”则对在我国生产、销售的计算机病毒防治产品提出了检验和级别评定的最新标准，它将产品按相关的技术指标分为合格、二级、一级3个级别，其中一级为最高级别；同时还规范了病毒防治产品的6项主要功能，分别为防病毒、检测病毒、清除病毒、误报、应急恢复和版本智能升级检测。新标准的实施标志着我国对计算机病毒防治产品的管理工作走上了一个新台阶。

本刊记者

信息与动态

TCL电脑科技有限责任公司成立两周年

今年5月22日，TCL电脑科技有限责任公司在北京以“TCL电脑因特时代世纪中国行”活动及银佳系列家用电脑的正式推出，迎来了成立两周年的庆典。作为国内家用电脑的主流厂商，TCL电脑始终将在中国家庭用户中普及电脑使用，促进因特网应用为己任。1999年6月25日，TCL电脑提出了“非常新主张”和独特的“门槛理论”，并以非常电脑表现了自己主要产品的普及特性。“非常电脑”第一款机型“精彩600”的正式上市，打破了5000元以下没有高档PC的传统观念。一个月内“非常电脑”销量突破万台，TCL电脑月销售额过亿元。今天，在因特网迅猛发展之际，为了将更多的中国家庭和个人消费者带入互联网时代，TCL发布了“天地人家”的互联网战略，并据此推出了面向因特网时代的InterPC——银佳2000/6000型家用电脑，再次向公众展示了家电化电脑产品的魅力。

本刊记者

“龙门计划”正式启动

今年5月9日，“Corel龙门计划”新闻发布会在北京召开，它是上奇科技公司所主持的“龙门计划”的一部分，此次新闻发布会标志着为科技中国打造人才的“龙门计划”正式揭开帷幕。在会上龙门计划的发起与组织者之一上奇科技公司市场总监赖维仁先生详细介绍了龙门计划的具体内容。该计划整合了IT厂商、经销机构、培训体系、就业服务机构以及出版社等单位的力量，力求将各种资源进行有效配置。这是一个旨在提高从业者的科技素质与工作能力的培训计划，它将满足工业设计、网页制作、动画制作、电脑绘图、办公自动化、电脑编程、网络维护与财税应用等行业对人才的需求。在此计划中，知名IT厂商提供了正版软件与培训认证内容，出版社提供了培训教材，培训中心将担负起学员的培训工作，学习结束后获得证书的学员将在人才网站上获得免费推荐工作的机会。此次新闻发布会上，几个环节的核心成员包括Corel软件公司、连邦电脑教育连锁组织总部、清华大学出版社、人才网站的有关代表都到场并作了发言。

本刊记者

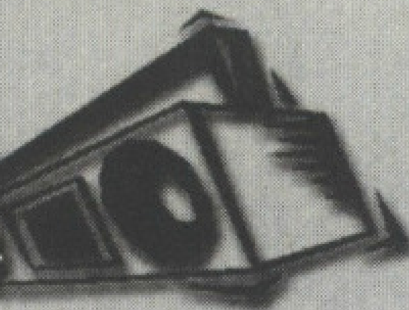
网志推出电子商务网站“心动100”

一家名为“心动100”（www.beat100.com.cn）的折扣信息网站新近开通，目前已经汇集了北京600余家商场及餐饮娱乐场所的各类打折信息，作为中间环节的商家表现出对电子商务的极大热情。“心动100”折扣信息网站面向都市消费人群，专注于各类打折信息，并为网站会员提供独有的电子优惠券服务和网上购物，使会员可以货比三家，并享受到比现实消费更加实惠的折扣。这家网站将推出商场、超市、名牌专卖、餐饮旅游、娱乐场所、美容美发、婚纱影楼等行业的打折信息和优惠券服务。“心动100”是网志垂直网站集群推出的一个新的站点，在今后的运营中，“心动100”除了在打折类商品信息这一垂直信息领域内力争信息饱和度，将网站建设为京城折扣信息总汇外，还将和具备内部信息化建设基础的商家展开进一步合作，为商家量身定做在线推广宣传计划和电子商务解决方案。网志公司目前在建的垂直网站群包括面向新增上网人群的学习型站点“起点”（www.stepone.com.cn）、定位于“京城购房第一站”的专业购房服务站点“房屋志”（www.myh.com.cn）和为专业医疗人士服务的“医典”（www.drworld.com.cn），其余站点也将在近期陆续发布。

本刊记者

联想金山“酷卖”刷新joyo.com

今年5月11日，中国IT业内最具实力的两大公司联想与金山在北京联合推出其共同注资的卓越网（joyo.com），使先前仅作为IT内容网站而存在的joyo.com，一夜之间刷新蜕



变为一家大型综合商务网站。



“卓越e群”，其实是网上俱乐部的卓越别称。卓越网董事总经理王树彤认为：来访者选择加入卓越e群，首先因为卓越网精选的商品体现出了为“新网民”时尚需求所想的一种品位；其次，加入“卓越e群”的消费者们又能够从自身更加细致、更加个性化的兴趣或偏好出发，自由进出卓越网提供的下一级“子e群”。她还指出，试运营阶段的“阅读e群”、“影视e群”、“ITe群”等只是冰山一角，更加个性化的“e群”将在随后的一个月里渐次展现。这一展现的过程，王树彤强调，“就肯定是消费者共同参与建设的成果了”。另外，卓越网优化的内部采购、库存管理以及配送等环节，保证在北京市内向客户提供24小时内送货上门的服务，力争4小时内到货。对于其它结算方式的订单，在收到货款的当天保证向客户发出货物。“智能代理”是此次卓越网发布的又一个新概念。笼统地说，就是网站根据注册成员的交易记录以及基于相互信任的进一步信息，为其成员提供最佳的消费选择。

本刊记者

全国首次软件经销权网上拍卖会在京举行

今年5月16日，福州创识挑战计算机有限公司公开宣布了其最新的渠道销售策略。受该公司委托，雅宝竞价交易网（www.yabuy.com）从今年5月22日开始，拍卖北京、上海、广州、成都等260多个城市的挑战软件地方经销权。整个活动于今年6月5日结束。据了解这是目前国内首例企业通过网络拍卖经销权的活动。拍卖主要面向各省市的软件经销商，经销权有效期为自拍得之日起一年。经销商可以一次购买该省的总经销权，也可以只购买所在城市的经销权。竞拍成功后经销商可以以相当优惠的价格购进挑战软件，而售出价格则完全由经销商自行决定。挑战软件是创识挑战计算机有限公司开发的系列商务软件，主要产品包括面向中小企业提供电脑应用解决方案和管理软件、面向家庭用户的家政管理软件和面向中小企业的网上业务服务。其最大特色是针对行业划分得十分细致，现在已有的产品分别针对服装、医药、建材等15个行业，同时还保持了良好的二次开发能力。

本刊记者

互联网研究与发展中心（CII）成立

两位著名的互联网学者和媒体活动家姜奇平、胡泳今年5月16日宣布联合创立互联网研究与发展中心（CII，China Internet Institute）。中心依托数字媒体新先锋《互联网周刊》的资源优势，致力于成为国内权威的独立互联网研究、咨询机构，重点研究互联网经济及商务模式，探索中国互联网发展的基本规律，并帮助企业机构把握互联网时代的战略定位。中心首席科学家由姜奇平担任，胡泳出任首席执行官。

本刊记者

掌中万维与摩托罗拉等厂商签约合作

今年5月11日，目前国内最大的无线互联信息应用技术解决方案提供商——掌中万维（中国）信息科技有限公司在进行其业务发布的同时，分别与摩托罗拉、惠普、联想、美商网等4家著名企业举行了隆重的合作签约仪式，并就中国无线互联服务的现状和发展前景进行了深入的探讨。5月11日正式宣告成立的掌中万维（中国）信息科技有限公司（Newplam）是一家向无线运营商、各类企业及各种移动终端用户提供全套信息应用服务技术解决方案的高科技公司，其高层管理人员均从海外学成归来，组成了一支经验丰富且充满创造力的管理团队。截至今年5月，该公司已与多家世界著名移动终端产品厂商、全国近100家无线服务运营商、国内外100多家媒体和信息机构合作，为超过300万的企业和个人用户提供无线互联技术和信息应用服务。

本刊记者

梦想热讯（d3y）网络集团成立

今年5月11日，曾经成功策划及主办“中国首届72小时网络生存测试”的中文门户站点——上海梦想家中文网（www.dreamer.com.cn）和拥有华南最大虚拟社区的广州中文热讯（www.yesite.com）、设立于北京的中国第一家1元竞拍网站中国店（www.cshop.com.cn）宣布合并成立梦想热讯（d3y）网络集团，并启动建构第一个网络互动平台的“专家导航网络系统”。此次梦想热讯的合并使北京、上海和广州三地原有的门户站点、虚拟社区和电子商务方面的资源做了全面的整合，并提出了在有流量的大型交互平台上，建设商业社区的B-B-C模式的发展新思路。

本刊记者

“世纪支点”全国高校巡回活动拉开帷幕

日前，《电脑采购/PC Shopper》杂志社与中软总公司、263首都在线结成联盟，邀请IT公司和计算机书籍出版社构筑战略伙伴关系，携手举办“世纪支点”高校巡回大型活动。该活动设计了不同领域的三大板块：Linux、Internet及出版社，以图形设计、网页制作、Linux、Internet作为巡回的高端方向，出版社和杂志社作为低端服务，在京、沪、穗、津、西安五地大学生群体中立体推出整个巡回计划。Linux操作系统是自由软件的杰出代表，“世纪支点”高效巡回活动通过《电脑采购/PC Shopper》杂志社与中国计算机软件与技术服务总公司（中软总公司）的联盟，以中软COSIX 1.0国产操作系统为基础，给同学们提供现场操作、使用Linux系统的技术支持、咨询及演示。在国

内互联网公司逐渐成熟的市场运作背景下，《电脑采购/PC Shopper》杂志社和中软总公司、263首都在线邀请联盟公司市场运作的精英人士，以公司发展的参与者和市场竞争战略的实际制订者的身份向高校大学生作主题演讲，分析互联网对传统人类生存状态的巨大影响，引导大学生积极参与到蓬勃兴起的互联网大潮中来。

本刊记者

中国商务在线走商业化运作道路

中国商务在线（www.businessonline.com.cn）是国内首家旨在为商务人士的商务生活提供专业、便捷、周到的信息服务的专业网站。在众多网站追求点击率、制造“注意力经济”的今天，中国商务在线却选择了一条与众不同的发展策略。日前他们正式宣布：网站将实行商业化运作的模式，即信息服务将实行收费限制，不同等级的会员将享受不同的服务内容。此次实施的会员分级制，是中国商务在线经过长期的市场调研后制定的，在广泛听取原有注册会员意见的基础上，认真核定了服务范围及定价，使会员分为初、中、高级三类，提供了面向商务人士的咨询和决策参考信息、以及从基本建设到制度管理、从人力资源到市场策略等方面全面优质的在线商务信息服务。据悉，为配合会员工作的展开，中国商务在线于今年5月22日至5月31日推出有奖注册活动，凡在此期间注册中国商务在线网站的用户，均可免费成为该网站的中级会员，并有机会赢取实物大奖及高级会员资格。本次活动为期10天，抽奖活动每天进行，共产生40名大奖和500名纪念奖。

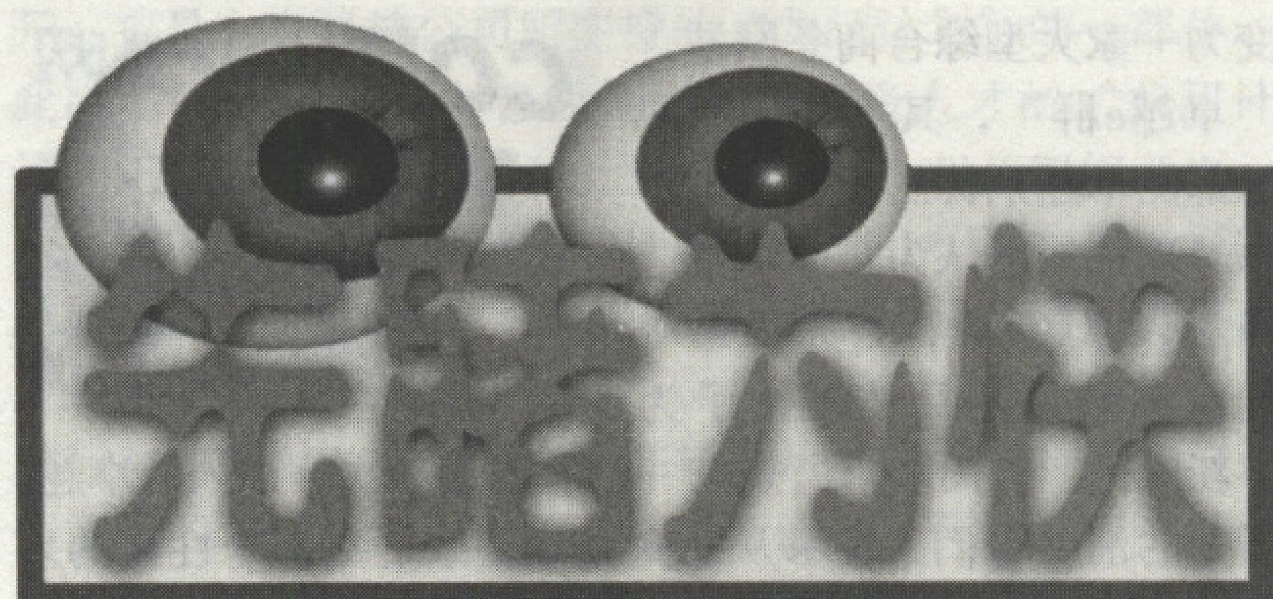
本刊记者

金山发表“iWPS上网基础平台”白皮书

今年5月16日，金山公司发表其互联网三大战略计划以及核心理念产品iWPS（个人上网基础平台）白皮书，宣布全面挺进互联网。与会者注意到一个显著变化——金山放弃了已经使用11年的公司形象标识，而启动了一个崭新的VI形象，显示了全面挺进互联网的决心。金山公司总经理雷军把进军互联网的战略比作“三大战役”，并详细介绍了金山进军互联网“三大战役”的蓝图构想：一、给中国老百姓提供一个上网基础平台，解决老百姓上网的问题。比如目前正在开发的iWPS，就是一个上网的基础平台，金山认为，该产品将有助于推动全民上网运动。金山公司其他几个重要产品线金山词霸和金山快译等都将逐步向这个方向靠拢。二、给中国企业提供一个电子交易平台，帮助企业全面触网。三、整合网络应用服务系统，提高网上生活质量和工作效率。iWPS酝酿于1998年年底，按目前的进度，这款产品有望在今年6月份与国内用户见面。

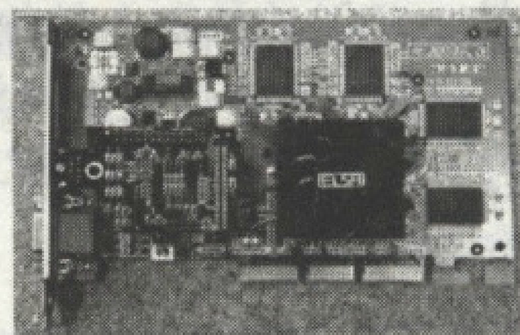


本刊记者



艾尔莎（ELSA）影雷者GTS显卡

源自德国的著名显示卡制造厂商艾尔莎，近日率先发布了自己的最新武器——采用nVIDIA NV15绘图芯片的影雷者GTS显示卡，并于今年5月底全面投放市场。此次艾尔莎将采用GeForce 256第二代绘图芯片的GeForce 2 GT显卡命名为影雷者GTS。同以往的产品不同，影雷者GTS这次一经推出就属于超重量级产品——搭配32MB DDR显存的AGP版本，同时还配备有第二代几何运算及光源处理引擎（T&L）、0.18微米的工艺制造流程。影雷者GTS比GeForce256节省50%的耗电量，其速度和稳定性尤为卓越，超频性能更是不凡，核心频率可达200MHz。这次推出的产品除了普通版本以外，还有一种具有视频输入/输出功能的显示卡，消费者可以很容易地利用它进行影像的采集、剪辑和视讯会议等。另外，艾尔莎还将推出带有DVI配数字输出接头的版本，它可接上新一代的DVI数字平板液晶显示器。同其它艾尔莎产品一样，影雷者GTS也完全支持3D雷眼立体眼镜。为了让更多的用户能够享受到艾尔莎显卡的王者风范，艾尔莎公司决定在不降低显卡品质的前提下，将影雷者GTS AGP 32MB DDR版本的显卡定价在3000元人民币以下。



本刊记者

SiS300家族5月添新丁

近日，记者从矽统科技获取最新消息，作为主板及绘图芯片领导厂商的矽统科技公司于今年5月中旬推出SiS300的系列芯片SiS305及SiS305TV，以满足显卡市场不同用户的需求。这款芯片采用0.22微米工艺和365个管脚的PBGA封装，显存总线为64位，芯片引擎核心仍然是强劲的128位。SiS305及SiS305TV芯片的总频宽可达每秒1GB。此外它还采用了第二代贴图技术，每秒可产生400万个三角形、一亿个绘图点的填充率。这款芯片采用AGP4×接口，同时支持PCI接口，核心频率为125MHz，显存工作频率则是125MHz，RAMDAC为270MHz，最高解析度

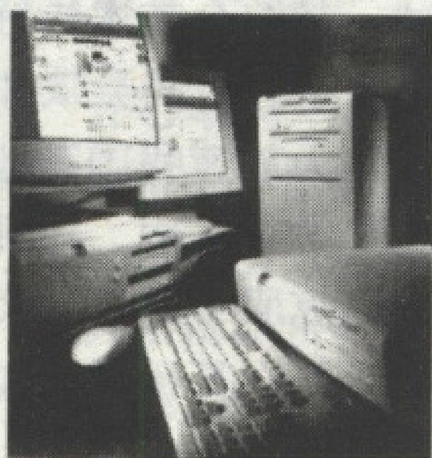


可达1920×1440@16bit色，此时的垂直刷新频率为60Hz。显存的组合从2MB到32MB都可以支持，因此它主要针对的是AGP 16MB的显卡市场，和SIS6326 8MB的显示市场有所区别。在最热门的多媒体DVD影片播放方面，它可以支持硬件YUV 4:2:2以及4:2:0的硬件视频转换规格，并支持DirectShow、MPEG Ⅰ/Ⅱ和Intel Video规格的硬件视频加速体系，可以用每秒30帧的速率全屏播放DVD影片。为了加强服务，矽统与Intervideo公司合作，由Intervideo公司提供60天的DVD播放软件免费试用。散热方面，SIS305只需使用薄型散热片即可，并不需要使用风扇。SIS305TV为SIS305系列中具有TV-OUT功能的芯片，它的电视输出同时支持NTSC及PAL系统。

……………………本刊记者

戴尔Optiplex台式机

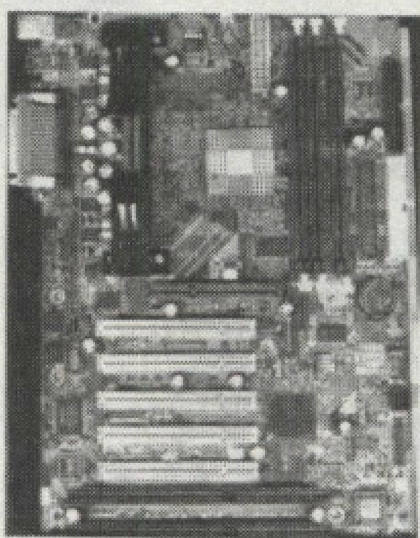
戴尔计算机公司现已推出OptiPlexTM GX200高效能台式机。此款机型采用了更高效率的RAMBUS存储系统，将满足企业和机构客户的需求。OptiPlex GX200的起价为人民币15496元（含增值税），配有英特尔820芯片组和RAMBUS内存。基本配置为英特尔奔腾Ⅲ-600MHz处理器、256kB先进传输高速缓存、133MHz前端总线、64MB RDRAM、10GB硬盘、集成8M显存的AGP 4×显卡、集成3Com 10/100网卡、集成声卡、48倍速CD-ROM以及1.44MB软驱，所有组件均安装于一个轻巧的外壳内。OptiPlex GX200备有4款外设配置，包括迷你直立式、中型横置式、薄型横置式以及轻巧型系统，全部采用同一款系统底板，让客户可以在4款外设配置中开展相同的的特制软件应用，大大提高系统的灵活性和服务能力。OptiPlex GX200系统采用了获奖的OptiFrame机架外设，用户无须使用任何工具即可迅速装拆系统。所有OptiPlex系统均提供3年有限保修，包括第2工作日上门服务。



……………………本刊记者

美达K7主板强力出击

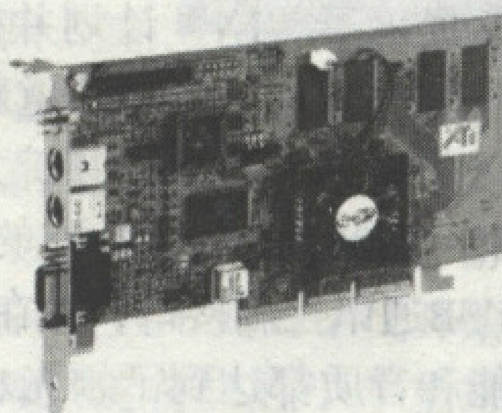
继基于Apollo pro 133A的6VA694X主板成功上市后，深圳元美达公司近期又推出了品质优越的新品——K7A750。该主板采用标准的ATX规格，Slot A接口，提供了5个PCI插槽、1个AGP插槽及4个USB接口（2个在后背板标准ATX接口位置引出，还有两个可通过附加引线引出）和3条SDRAM的DIMM插槽，可充分满足不同层次用户的扩充需求。美达K7A750支持标准200MHz的FSB，支持最大768M PC100内存，外部总线速度从90到115六档可调（90/95/100/105/110/115），最高可支持到8倍频。此主板能同时支持4个DMA66接口的IDE设备，并有硬跳线对BOIS进行写保护，以防止CIH之类恶性病毒的侵袭，还提供3组可监控风扇接口、系统电压监测及CPU过热报警等硬件监控功能。做为一块优秀的K7主板，美达K7A750同样支持Modem、键盘、鼠标、网络的唤醒功能以及加电恢复功能。拿到这块板子你可以发现其电源插座的位置离CPU插槽较远，且北桥也离CPU的位置较远，因而你可以方便地使用较大体积的风扇，更有利于超频。参考价格：900元。



……………………本刊记者

ATI Rage Fury Pro显卡

Rage Fury Pro使用Rage 128 Pro芯片，不过却增加了许多多媒体功能，1400多元的价格相信不少人都能够承受得起。做为Rage 128的后续产品，ATI Rage 128 Pro与前者最本质的区别就是运行频率的提高。Rage 128的芯片/显存频率为100/110MHz，而Rage 128 Pro则提高为125/143MHz，因此单纯从频率上看，Rage 128 Pro除了比TNT2 Ultra和Voodoo 3 3000略低以外，已经比市面上的其它显卡都要高出一截。频率的提高必然带来性能的大幅度提升，Rage 128 Pro的性能大约要比Rage 128高50%左右，多边形生成率从400万/秒提高到800万/秒，在实际3D应用程序中表现出的性能与Voodoo3 3500持平，略低于TNT2 Ultra；而2D性能已经很接近于Matrox G400 MAX，比其余的竞争者都略高一筹。除了性能的提升外，Rage 128 Pro在其它方面的变化也不小：支持AGP4×、支持2048×2048的大纹理、支持微软DirectX纹理压缩（DXTC）、芯片集成TMDS直接支持数字液晶显示器等等。随Fury Pro附送的“ATI多媒体中心”软件包十分超值，包括CD、VCD、DVD播放软件、视频采集与压缩软件以及视频编辑软件，使得购买者无需再作额外投资就可以使用到显卡全部的功能。

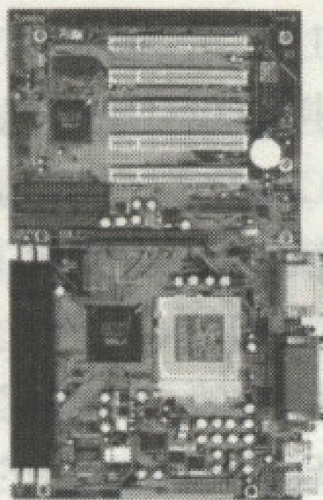


……………………本刊记者

神龙3VCA主板

神龙最近又推出了采用VIA最高端芯片组Apollo Pro 133A的3VCA主板。神龙3VCA主板是ATX规格的Socket370主板，支持全系列的Intel Celeron（赛扬）和Coppermine（铜矿）CPU。主板设计了1根AGP通用插槽，支持4×模式；扩展能力包括5根PCI插槽、1根ISA插槽、1根AMR插槽和3根DIMM内存插槽，还内建了AC97声卡。神龙3VCA主板外频支持66MHz-150MHz，采用软硬跳线组合设定外频，提供66/75/83/100/103/112/124/133/140/150等10种稳定外频，CPU倍频最高可以支持8倍频。在安全性设计上，神龙3VCA比上一代神龙主板有了更为全面周到的设计。神龙3VCA在板上设

计了5片POLY-FUSE（多重开关），从5个电流电压敏感节点检测系统电压的突变。一旦任何一个节点上有电流异常，这些开关会立即切断主板的电源供应，从而有效地保护主板。神龙3VCA采用Award BIOS，提供了BIOS写保护的功能，可以有效地防止可破坏BIOS的病毒。BIOS还内建了Trend Chip Away Virus防病毒监测，从一开机就可以有效地保护系统安全。



……………………………………本刊记者

三诺系列多媒体音箱

作为多媒体音箱行业的大厂之一，深圳三诺公司获得了2000年国家火炬计划项目，为此深圳三诺公司在新世纪伊始提出了"IN"计划并推出了3NOD新品牌的3N系列新产品。此举的目的在于重新整合混乱的多媒体音箱市场、强化公司的品牌形象并扩大正规厂家在市场中所占的份额。3N-1280是3NOD系列的顶级产品，它采用2.1结构方式的USB通讯控制接口，并在国内率先采用数控技术，其控制性能和音质都达到了领先水平；3N-2030是3NOD系列中"幻彩"子系列中的一款产品，虽然采用超小型塑胶设计，但每款产品都再另送两种不同的彩色半透明外壳供用户更换，加之小巧可人的尺寸和得体的色彩搭配，使得产品更加丰富多采；平板音箱近来也是多媒体音箱市场的热点之一，三诺公司自1999年元月在美国拉斯维加斯WCESShow上引入该技术后，先后开发了3N-101、3N-102等系列产品，3N-102采用画框式设计，外形高贵典雅，是卧室、书房中既可听音乐又可美化装饰的现代艺术品。

……………………………………本刊记者

3721智能查询系统闪亮登场

根据有关方面的调查显示，在目前各类网络服务中，用户对搜索引擎的使用率为50.40%，仅次于电子邮箱。因此对于网站而言，提供搜索服务已成为各网站的一项最基本服务。为满足广大中国网民的需求，提高网站的竞争力，3721近日正式推出"3721智能查询系统"。这一新产品将直接面对各网站销售，公开系统源代码，进行技术授权并提供可靠的技术支持。该系统由中文网址数据库和中文网址检索技术两部分组成。中文网址数据库有超过40万条记录，包含了中国95%以上的商业网站，并以每天1000多条的速度迅速增长。中文网址数据库不仅收集了网站的名称，还收集了企业商标、产品的名称以及访问量比较高的商业网站的频道和栏目名称、股票名称和股票代码，并增加了已申请3721网络名片用户的人名等。中文网址检索技术是采用以词为单位的智能推测技术，支持拼音字头查询，具有查询速度快、并发性能强、内存占用率低等特点。3721中文网址是建立在IP地址和域名之上的一种全新的网站命名概念和访问方式，和搜索引擎相比，3721中文网址可以引导访问者直接到达所需页面，而不需要访问者一层一层顺序查询。

……………………………………本刊记者

CAXA推出全新三维CAD软件

近日，连续三年获得国产十佳软件称号的北航海尔软件有限公司成功推出了自己最新的商品化三维计算机辅助设计（CAD）软件——CAXA三维电子图板2000，从而成为国际上第一家拥有从二维绘图、三维设计到计算机辅助制造的多产品CAD/CAM软件生产厂家。北航海尔软件有限公司是北京航空航天大学、青岛海尔集团与美国C-MOLD公司在原北航华正软件工程研究所基础上合资组建的高科技软件企业，目前他们开发的CAXA系列产品拥有正版用户4万余户。这次推出的CAXA三维设计软件可广泛用于机械制造设计领域，它不仅兼容CAXA原二维设计软件的全部功能，而且可以设计出各种结构复杂的机器零件。经测试，其综合技术指标优于国内外同类软件，价格仅为1680元，是进口同类软件的1/20。CAXA三维CAD设计软件的问世，为加速我国制造业信息化进程解决了一大难题。它不仅易学、实用、设计精确，而且以二维平面设计技术为基础，克服了原有同类软件设计时软硬件不能互相支持的弊病，可以真正进行复杂产品的零件设计。

……………………………………本刊记者



名称：新倾向病毒D型变种

发作：感染计算机后，此病毒直接连接到邮件服务器，并使用SMTP协议向地址簿内每一个人发送带毒E-mail。在3月2日，NewApt.D蠕虫还试图使用存储在病毒代码内的国际长途电话号码拨号上网，有可能造成电话费大大增加。

现象：用户收到一个邮件，这个邮件将附带有一个文件，可能包含这样一些文件名：Amateur.exe、Asians.exe、Babes.exe、Bizarre.exe、Cartoons.exe、Ebony.exe、Fatladies.exe、Fetish.exe、Group.exe、Hidcam.exe、Hidcams.exe、Male.exe、Mature.exe、Miscellan.exe、Mixedbag.exe、Pregnant.exe、Toys.exe、Weird.exe。如果用户运行了该附件，将显示一个"缺少gifface.dll文件"的错误信息。

传播：主要在Windows95/98/NT/2000操作系统下通过Outlook、OutlookExpress、Netscape等邮件系统传播。

本栏目由冠群金辰公司（KILL系列反病毒软件）协办。

20世纪欧美经典名篇全集 热卖中

该软件根据现代教育理论，以泛听精读培养用户对于英语的兴趣。对于各个阶段的英语学习者，都能迅速帮助其提高听读能力。本产品包括了从近千篇文章中精选出来的的百余篇文章，分为秉烛夜谈、名人演讲、文摘、怀旧金曲、名人名言、诗歌欣赏、圣经、学习园地等几大部分。内容包罗万象、丰富精彩。有罗斯福总统慷慨激昂的演说；有诺贝尔文学巨匠、名垂青史的哲学家们的肺腑之言；有圣经的教诲；有历史名人的人生感悟……整个软件全部由原声朗读或美国专家配音，所有文章均有中文译文，并配有中英文对照。该产品操作简单，画面精美，具有一定的收藏价值。

零售价：28元

碟中碟——千禧套装简介（4） 热卖中

共包括两个部分："龙文听霸"和"开心单词"。龙文听霸为人们精心营造了一个精彩纷呈、视听一体的多维听力空间，容量巨大，录音总量近100小时，并配有大量的视频影像，画面精美流畅，内容广泛。分为A.精品赏析：英美原版录音，涵盖社会、政治、经济、文化、影视、体育、科技、人文等8大项；B.新闻聚焦：汇集美国知名电台的新闻节目，其中慢速新闻和快速新闻各700余条，并配有中英文对照，可将新闻转录到磁带中；C.应试宝典：实战模拟，其中四六级听力仿真题各30套，TOEFL新型试题25套，并配有试题打印和声音转录功能。产品中所有的录音资料均由美国权威语言教育机构精选提供，CD音质，清晰纯正。开心单词利用计算机多媒体技术，加入大量的"人工智能"，使不同层次的学习者都能根据自己的要求安排学习时间、学习模式和所学词汇的范围，并且伴有一位随时督促的指导老师，在循序渐进的学习过程中轻松掌握大量单词。

零售价：28元

求婚365日Ⅱ 热卖中



延续上一代富豪选婿的故事。地产巨富俊蓝在25年前在富商李富城为女儿琪琪举办的选婿大会上经过一番努力，终于赢得了琪琪的芳心。25年后的今天，俊蓝已经变成新的地产大王，其3位亭亭玉立的千金也是找个好对象的时候了。于是俊蓝继承传统，举行另一次选婿大会。他在众多有为青年中选出了4位最合适的人选，让他们完成一次地产生意竞争，除了要赚钱外，还要不断提升自己，以成为少女们心目中的理想对象。你有信心赢得美人心吗？此外集万千宠爱于一身的香港女明星张柏芝也会在游戏中登场，成为被追求的对象之一，快向她求婚吧。

零售价：48元

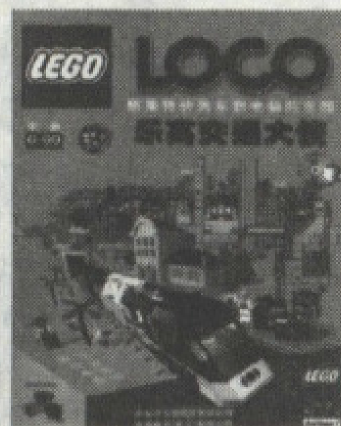
隋唐争霸 热卖中



隋朝末年，隋炀帝杨广弑父杀兄、阴谋篡位、宠信奸党、滥杀无辜、三征高丽、大兴土木、暴敛苛征搞得民不聊生、怨声载道。分布在各地的雄心勃勃的诸候将相们乘机集众叛乱，称霸一方。大隋朝已经开始走向穷途末路。隋唐争霸就是架构在这段历史背景之下，以唐公李渊、魏公李密、郑公王世充等诸候称王为主线展开游戏。玩家可以扮演一位君主或英雄，根据自己的思维方式和爱好展开国家的内政建设治理和军事布阵对敌，最终一统天下。游戏中有多位君主可供选择，并可选择进入不同的年代开始游戏。玩家可以自己运筹帷幄、调兵遣将决胜于千里之外，重新演绎当年各路英雄建立丰功伟业的情景。

零售价：38元

乐高交通大使 热卖中



《乐高交通大使》是在电脑上最好的训练想象力并充满了乐趣的方法。用乐高火车、载客火车、建筑物和微型玩具小人——所有的这些都有他们自己的声音和动作——你可以装配一条繁忙的铁路线。不过可能乐高交通大使游戏中最吸引人的地方是在局域网中的聪明设置。当有9台电脑连成一个局域网后，《乐高交通大使》使游戏可以用一条巨大的铁路连接起来。你可以按规定的路线发送一些信息给其他用户，比如运送图片、声音和各种信息文件等。你可以使用游戏中的粘贴板来收集接收到的信息资料，也可以通过增加新的火车和部件来扩展现有的铁路网络——其中的每个部件都有自己的声音、属性和动作。将火车开动起来后，可设置站台和信号灯，还可看到上下班的微型玩具人在你的乐高交通大使的车站附近徘徊。

零售价：68元

新品热报

浅析青少年网络教育

重庆 云辉 陈燕

QINGSHAONIAN WANGLUO JIAOYU

网络时代学习的含义

中国有句老话：“人非生而知之，实乃学而知之。”人对知识和智慧的追求，既是一种生存的需要，也是人作为思辨的社会动物的一种本质的追求。纵观历史，人类进步的每一步都同人类打破对学习的禁锢，拓宽学习的途径紧密相关。孔子首先打破了官学的禁锢，开创了民间的私学，拓宽了平民受教育的途径。在西方，学校教育的确立成为里程碑式的现代教育的起点，也在于它打破了只有僧侣才能受教育的特权，为教育对象的平民化铺平了道路。今天，在我们这个已基本实现了普及教育的时代，是否还存在对教育的桎梏，是否还需要重视对教育途径的拓宽呢？

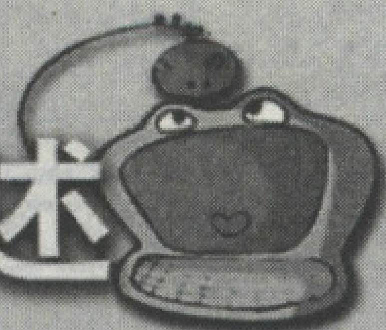
著名教育家布卢姆在《教育评价》一书中指出：“许多世纪以来，世界各地的教育强调了一种选拔功能，教师与行政人员的许多精力都用于确立在教育计划的每个重要阶段应淘汰的学生。因此，在1000个接受正规教育的学生中，只有约10%的学生被认为是由于天资或教育而能适合高等教育的严格要求。教育工作者对于在教育体系不同阶段所淘汰的90%的学生兴趣极微。”在这一过程中，教育虽然较过去有了较大的普及，但教育由于受其经费和场所的局限，其指导思想仍是精英教育。但是，根据卡罗尔“学校学习模式”理论，任何一个学生只要有充足的学习时间，就能完成任何学习课题，并非只有能力强的人才具有完成高级的学习课题的潜力。今天我们常说的素质教育、个性化教育就是以人为本的基本教育思路。

在IT业日趋繁荣的今天，随着Internet的发展，教育显然找到了拓宽自己“带宽”的另一条捷径——网络教育。网络教育使坐在电脑终端的每一个学生成了完全平等的学习者，在每一个学生背后，不再有一个固定的成绩定位和学习记录。每一次开机都是一个全新的开始，都是一次平等学习和进步的机会。人机互动式的学习方式一改已往学生被动学习的局面，将学习的主动权交到了学生的手中。学习时间的长短、科目、方式、进度都由学生自己设定，同时由于科技的发达，教学从平面教学走到了多媒体教学，学习不再是一件枯燥、单调的任务，而是一次寓教于乐的生活体验，这就必将把学生的学习活力激发起来。同时我们不要忘了“生活即学习”这一至理名言，课堂内外都有很多值得一学的东西和知识。生活也不是平面的、单色的，而是立体的、多彩的。因而，作为社会的人，我们一样需要交流、关怀、游戏、音乐、朋友和其它林林总总的生活方式。这些都是作为人所必不可少的一部分。教育不只是要武装人的头脑，还要浇灌人的心灵。

网络从娃娃抓起

教育的网络化很大程度上就是生活的一种主流趋势。与其被动地被它牵着鼻子走，不如先行一步，成为它的支配者和执其牛耳者。王选说得好：“错过了一个时期是可以原谅的，但错过了一个时代是不可原谅的”。

网络的普及和高技术的国际竞争对人的素质提出了更高的要求。在网络化的现实条件下，如何完成对青少年人生发展和培养的重要目标，如何造就和储备大量高素质的未来人才，无疑是我们面对的重要挑战。我们看到，在美欧这样的发达国家，其网络人才的缺口也是非常之大的，所以美欧各国便将眼光投向了发展中国家，人才的争夺日趋白热化。而中国要发



展自己的高技术产业群，其需要解决的人才供应问题将成为阻碍进步的最关键因素。因此我们需要高度重视青少年这个特定的人群，他们的素质高低和发展潜力将直接决定十年之后我们国际竞争实力。在青少年中普及网络知识，提高网络应用水平，以及全方位地关怀青少年的知识体系和能力结构的培养，就自然而然地成了我们的当务之急。如果说几年以前我们的口号还是："电脑从娃娃抓起"，那么现在我们的口号就应该是"网络从娃娃抓起"了。

在网络教育中，我们青少年群体的特殊要求和自身特点有没有受到足够的关注和重视呢?由于传统学校教育的种种局限性，终身教育，自我教育和网络教育必将成为一种新的补充手段甚至会演变成主流的教育思想。但是我们必须注意到网络教育不能忽视未来的需要，漠视青少年群体的内在要求，藐视健全人格的素质建设，否则都将带来严重的失误和巨大的灾难。网络教育不是仅仅简单地等同于过去的那套传统的教育方法的网络化！网络教育也不是仅仅的只是题库的大量堆积和内容的机械单一！事情应该是另一个样子。追求个性化，互动和活泼的要求，渴望交流和被人重视，才是青少年这个目标群体需要满足的事情。

中国教育网站的问题所在

随着今年中国互联网热,出现了大大小小许多的教育网站和青少年网站。他们都服务于青少年这样一个群体。

1.中国教育热线（www.eol.com.cn），其定位是："一个面向教育的大型中文Internet信息服务站点，是一个依托 '中国教育与科研计算机互联网——CERNET'，进行教育增值信息开发的Internet网络信息平台。"

2.中国中小学教育教学网（www.k12.com.cn），其定位为：面向基础教育的综合专业教育网，主要受众是中小学生、学校教师和学生家长以及关注教育的各界人士。目前已经开设了学生频道、教师频道、家长频道、教育产品和虚拟社区等5个版块。

3.启迪智慧网（www.chinaed.com），倡导"eLearning"方式，认为："eLearning"和远程教育在技术实现手段上有类似之处，但存在本质上的区别。"远程教育"依旧是遵循传统的教育思想，将相关课程从书本、录像带等搬到网上，通过"推"的方式传达给受教育者，受教育者是十分被动的。而"eLearning"方式完全强调学习主体的主动性，化"教你学"为"我想学"；学习的过程是主动、开放、交互、互助，不受时间地点和当地经济教育发展水平的制约。

4.中国国讯网校（www.chinaschool.net），国讯网校总校及分校由国讯教育总公司和各地的重点中学共同创办。他们提出：将当前最热门的Internet技术应用于教育，为学生提供了更好的学习条件，让学生坐在家里就能轻轻松松地上重点中学。

5.101远程教育网（http://www.chinaedu.com），他们的口号是：名师就在您身边，比100更棒是我们的追求。1999年被评为中国优秀网站。

6.中国少年雏鹰网（http://www.chinakids.net.cn），其特点是由少年先锋队全国工作委员会提供网站内容，同时雏鹰网将借助牡丹雏鹰卡的发行，借鉴国内外同行业企业的运作经验，积极构建实施少年儿童电子商务。

总的来说，这些网站在内容方面以及创意方面都有可圈可点之处，但是这些网站都存在一个普遍没有解决好的问题。我们的网络行业和IT业在向教育界延伸的时候或者教育界在向网络方面发展的时候，整个领域是一种成人化的思维。也就是，所谓的青少年站点也好，教育的门户站点也好，都是非常成人化的，即以成人的要求，成人的标准，成人的思考和理解方式来建设青少年栏目。那么这必然造成了一种完全不顾客观规律的强制和误读。青少年有着自己独特的生理和心理特点，他们的认知方式和行为方式与成年人是完全不一样的。我们必须尊重这样的客观规律。正确地引导孩子的行为和思想，全面认真地考虑孩子的身心特点，是我们必须重视的问题。很难理解一个小孩子会有耐心读完网页上所有连接的内容。所以大量的新闻或者文字材料只会让他们感到厌倦和麻烦。同样的，目前大多数网站上大量的考试资料和



题库的堆积如山以及僵化的内容和参与形式，让我们很难相信这是一种切合青少年特点的引导模式。我们需要一种真正符合青少年年龄特征和性格特点的参与方式，一种互动而活泼的交流手段和娱乐形式，一种跟以往传统的，成人化标准的，静态的，缺乏反馈和情景场面的网站思路彻底决裂的全新的网站模式。

新的青少年网站模式

中国新人类网站（www.yesnew.com）就是在这样的条件下应运而生的。现在的大多数网站秉承的还是远程教育的思路，或者机械呆板的内容提供。而中国新人类网站所走的路子则完全不同。网站的核心是一套称为“梦幻学堂”的互动社区系统。在这里，孩子们可以任意选择自己喜爱的领域进行游戏，什么动漫啦，音乐啦，足球啦，旅游啦，丰富极了。而在游戏的过程中，他们会面对很多的问题和挑战，或者情景型的遭遇。每当他们成功地解决了相当的问题以后，他们就能够获得浏览界面的即时反馈，并获得社区的奖励和荣誉称号。遇到困难的时候，他们还可以去论坛集思广益，向高手讨教。而准备的问题是经过教育专家们精心设计和准备的，不仅丰富而且会有难度的级别。孩子们在绞尽脑汁的游戏过程中将会不知不觉、潜移默化地学到很多课堂内学不到的知识，并能够提高自己解决问题和与人沟通的能力。我们相信这样的课外活动方式将能够全方位地提高学生的素质，使得他们勇于挑战自己，不断自我设定新的追求目标，为达目标不屈不挠，而且培养足够的创新精神，探索精神，好奇心和想象力。在这样一个真正互动的，全身心的照顾到孩子天性的青少年社区门户中，我们相信会极大地激发青少年群体奋发向上，勇于攀登科技高峰的巨大潜力。这个网站的口号是:“让大脑‘蹦’起来——游戏痛苦，学习快乐的青少年社区门户。”

游戏是孩子的天性，渴望快乐而无忧无虑的生活是每个青少年的梦想。中国人自古以来就将玩与学习分得很开，似乎游戏就是荒唐和浪费光阴的代名词。古人甚至以:“业精于勤而荒于嬉”来警戒后人。事物超过一定的限度就会变成束缚创新的枷锁。游戏的过程并不一定就是荒废青春和浪费时光的，游戏的广义应该是对新事物的好奇和探索或者创造新的规则。那么我们就应该顺天性而为，从游戏中获得知识才是学习的最好方式。古人中也有人说过：“知之者不如好之者，好之者不如乐之者。”这样非常有见识的名言。可惜科举体制的禁锢让这样的思想徘徊于主流社会话语的边缘，长期以来得不到应有的重视。为什么我们那么一个优秀的民族在很长的一段历史时期里失去了科技方面的创造精神和想象力呢？为什么教育界的传统教学法越来越受到交际法，互动教学等等一系列以人为本而不是以课本或者教学体系的新兴教学法的冲击呢？这就说明时代的发展需要重视人的本性以及教育手段的灵活性。

所以我希望这样的网站应该更多，让青少年的网络世界更加精彩，才能让我们未来的世界更加精彩。

(上接14页) 来看待问题和处理问题。

那么个人网站的历史是否就此终结呢？在商业化大潮席卷而来的时候，我们是否能够找到现实的出路呢？也许个人网站的解体和被收购反映了中国互联网的结构性调整，反映了在新的历史条件下资源和力量的重新洗牌。中国互联网所积累的个性化东西正在日益转变为一种商业上的可操作性的东西，而那些曾经为着自己的兴趣而打拼的年轻人也逐渐的进入到了许多新兴的网络企业中。虽然我们会怀念过去的岁月，但是我们更希望看到一种新的力量布局，一种新的个性表现形式，一种能够在竞争中成熟的思考氛围。当然，互联网的魅力就在于它的不可知性，分布性和巨大的包容能力。那么我们也可以说，个性化的时代虽然成为历史，但是个性化的风采却远未有足够的体现，因为越是个性越能够深入人的心灵。让我们期待新的高潮吧。

而我们也希望以前那些曾经为我们互联网发展做出过巨大贡献的人们，能够在新的历史条件下找准自己的位置。因为历史选择的，永远是强者！

后记

看了这篇文章，不知为什么小编我眼睛涩涩的，心里满是惆怅！事实已不可避免地发生了，思考每个人都会有，但出路在那里呢？

这些天关于这些事情的争论在各种媒体上屡见不鲜，可以说是众说纷纭，作者东东包的这篇文章可以看成是“当事人”的一种反思吧！虽然也有疑惑和迷惘，但更多的却是信心和努力！我想这也是众多“当事人”的共同心态！这也许就是中国网络事业发展必不可缺的条件吧！

我们努力！我们奋斗！我们会成功，一定！



当网络的发展逐渐建立在一个以资本和实力为基础的运作机制上以后，那些我们曾经珍爱和看重的个性化的东西就不得不进行一次痛苦的改变了。但是我万万没有料到这个变化来得这么突然，甚至连一向站在岸边看人家游泳的我也会被潮水打湿了全身。

了飞翔鸟工作室，并逐渐吸引了众多高手建立了原创性非常强的飞翔鸟硬件站。虽然中间有着不少的人员更替，但是我们始终能够在上面发现一些我们所需要，所珍爱的东西。所以这次的关闭对于我们来说，无疑是一次沉重的打击。

个性时代的沦丧

GEXINGLUNSANG GEXINGLUNSANG GEXINGLUNSANG

重庆　东东包

折翼的飞翔鸟

首先是我以前非常喜欢的飞翔鸟系列站倒下了。先是1998年10月建立的飞翔鸟软件站解体了。以前的我几乎每一天都要看看这个站点的随笔。他们写的随笔个性飞扬，敢爱敢恨，常常能够骂出我们憋在心里郁闷难解的心声。当然不仅仅是这些，他们以前曾经试图建立起一个软件的测评机制，那是一个很好的创意。他们也曾经为网友们提供了大量实际有用的网络素材和教程。甚至市面上一度出现了以飞翔鸟软件站的名义出的盗版光盘。当我就此事询问飞翔鸟的Rogers时，网络那面传来的是以责骂形式表露出来的得意。可惜，这一切已经成了过去。3个年轻人在一番痛苦的碰撞以后选择了分手。而那个站点也成为了不少网虫脑海中缥缈遥远的回忆。也许很多年以后，在某个城市的茶馆里，会出现这样的讨论，“还记得以前的那个飞翔鸟软件站吗?”说者心冷，闻者无言。

然后是2000年5月10日，我们曾经引以为傲的充满个性魅力和自由精神的飞翔鸟硬件站也关闭了。其实，在硬件站关闭之前和之后，东东包就耳闻了其众多成员关于网站内部矛盾的不同说法，甚至在有的地方，双方曾一度有情绪激烈的论战。著名的Chinabyte网站还专门为此事刊发了专题评论。但是我想，现在来探讨谁对谁错完全没有意义。因为，这件事情的发生、发展和最终的决裂有着一些值得我们从更高层面来思考和评判的东西，而这些东西，不是由哪个人或者哪几个人造成的，而是普遍代表了个人网站在内部运行机制和管理，在发展方向和模式上的巨大的冲突。1997年11月谈毅、孙嘉、周晓阳三个大学生创建

曾经在天空中舞出优美弧线的大鸟，随着翅膀被突然的气流折断而一头栽到了地上。也许，它再也不能飞起来了。

远逝的高春辉时代

接下来便是号称中国网络第一个人站长的高春辉了。高的个人站点曾经使无数的网友趋之若鹜，这也是金山的老总雷军看重高并邀请他主持金山卓越网站的根本原因，还有什么比注意力更重要的因素呢？但是雷军错了。尤其是1999年下半年，中国互联网的规则早就不以人的意志为转移而发生巨大的转变了，而这种转变是在一种悄无声息的过程中完成的。所以当雷军意识到自己在对待高的问题上优柔寡断的时候，他选择了突击请空降兵的办法，从外面请了有过全球著名IT企业工作资历，有清晰的经营理念、丰富的管理经验和人际关系的王树彤来主持大局。因为高的个性问题，网站始终找不到一个可以凭借而快速成长的着力点，所以金山卓越也在互联网的速度竞争中错过了不少机会。我所了解的高春辉是一个个性色彩极其强烈的人，甚至有一点固执。所以当以往的成功经验和荣誉光华沉甸甸地压在他身上的时候，他选择了坚持。他曾经对朋友说过：“我在金山一天，我就要做软件下载。”有个外界的传闻很能形象地解释高的放任不羁。据说有一次高去宾馆，穿的是拖鞋，手里摇的是大蒲扇，宾馆的门卫说什么也不让他进去，最后还是打电话让里面的人来接他才进去的。（关于那个传闻，高春辉先生说：“对于东东包的那个传闻，这里我证明给大家，我很少穿拖鞋，更不会去摇大蒲扇，所以这件事情和以前传说我一个月可以拿到20万



广告费一样，是个传闻。我这人不拘小节，倒是真的，不过现在已经成长很多了。”）很显然，雷的决定让高有大权旁落的感觉，高对于整个网站的发展方向没有了把握。公司的策略重点由软件向图书、音像、电影等等的电子商务转变，而这些将不再是高所擅长的领域。更重要的是，高无法认同雷军关于卓越从纯粹的IT内容网站变成以做“图书”、“娱乐消费品”为主的电子商务网站的想法。他认为雷军的想法“不对，他完全是被 amazon.com 的成功所吸引，整个掉入了电子商务的圈子里，却不考虑自己的优势。”于是个性的独特气质和资本的趋利思想发生了严重的冲突，当冲突不可调和的时候，高只能选择黯然离开，因为个人根本无法与强大的资本力量相抗衡。

张小龙手中的双刃剑

第三个就是现在大家正在谈论的张小龙了。作为一个拥有200万用户的中国顶级软件的作者终于在最近与商业资本走到了一起。1200万的价值，不论是实实在在的还是出于宣传的考虑，都对人们的视野产生了强烈的冲击。但是一个个人程序员，一个软件英雄向着新的角色转变的过程中，是否象一般人想象的那样坦然而镇定呢？显然没有。唐朝采访张小龙时很清楚地说明了这点。张的内心独白——我说：“我把Foxmail‘卖’了。说完这句话，我突然有一种很深的失落感，好象那一刻才意识到，Foxmail 是真的要离我而去了。一个与我朝夕相处了4年的伴侣，一件4年来我精刻细雕的作品，从灵魂到外表，我能数得出它的每一个细节，每一个典故。对它倾注了太多的心血和关爱，在我的心中，它是有灵魂的，因为它的每一段代码，都有我那一刻塑造它时的意识。我突然有了一种想反悔的冲动。我写了10年程序，第一次，我为我对自己的一个作品的不再拥有有如此强大的失落。失去才知道宝贵。这个时候，我才明白‘她’在我心目中的地位原来是这么的重要。Foxmail的80%是在夜深人静的时候完成的。我只想将它雕塑成一件艺术品。”张下这个决定无疑是患得患失的。我就曾经以“一把双刃剑”为题对这件事情做了个简单的评价：“兴趣的力量很强大，但只是初期发展的动力。最后的发展还是应该注重团队的运作。我担心的是张这么有个性的人能否管理一个大的团队或者能否融人一个集体？如果做不好，就是一段不幸福的婚姻；如果做得好，则是一个时代的经典。”

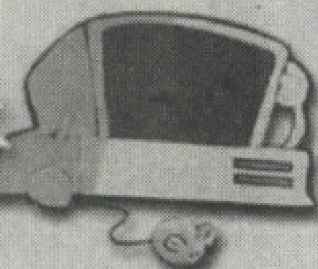
别了，我们的共享之梦

最后要说的该是我自己了，尽管重新将愈合的伤口撕裂加以仔细的审视是一件非常痛苦的事情，但是我们愿意坦白这一切，因为历史的经验对于任何人来说都有可资借鉴的地方。作为中国共享软件网站的开创者，我们对没有将自己的理念坚持下去而感到非常可惜。可是我们（COCO、眼光以及我）依然选择了离开。离开的原因很复杂，但是有一点因素肯定是存在的，那就是以前的个性化东西在新的历史机遇下已经要面临艰难的转变，但是在转变的过程中我们感到了绝大的痛苦，而这种痛苦就是商业化的进程与我们已经付出了这么多的心血去建立的自由价值理念相是违背的。我们别无选择，我们只有离开。但是我们认为离开是新的征程。我在一篇回忆的文章中写道：“那是一个星期天的中午，我坐在心爱的电脑面前，打着自己的辞职信。打着打着，我的手禁不住颤抖了一下，心里面的滋味酸甜苦辣，象是打翻了的五味瓶。我知道，下这个决定不是一件轻而易举的事，它意味着我们将离开自己亲手创建的网站，离开朝夕相处的软件作者和网友，离开那段永远难忘的日子，离开我们全身心投人和呐喊的软件事业。说实话，走与不走的选择在心里面斗争了很久。因为这不是一次简单的离去，而是一次破釜沉舟的抉择，一次伤痕累累的割舍，一次好艰难好艰难的结束。”

我们并不在乎以后的人会怎样说我们，会怎样评价这样几个人，但是我们却真的很在乎这个网站，这个网站我们所投人的信念和理想，这个网站所带给我们的所有快乐和痛苦，所有的感动和难过，所有的骄傲和耻辱。我们永远不会忘记我们曾经凝聚了这样一大群软件作者和爱好者，大家本着真诚和坦率的态度一起讨论国产软件的现实和出路，一起默默的为中国的软件事业能够找到一个好的发展方向而努力，一起笑着流泪一起长歌当哭。我们永远不会忘记那段任情任性的日子，那段从困难中昂然奋起从艰苦中依然乐观的岁月。”

历史的步伐

从伤感和情绪化的思想中走出来，我想就上面谈到的这么多的例子谈一点自己的认识。中国的网络发展已经揭开了新的一页，我们不应该停留在对过去辉煌的追忆中。是的，过去的几年，个人网站，个人主义和个人英雄占据了我们很大的思想空间，也给我们的网络带来了许许多多难以忘怀的风景和精彩。但是，随着网络发展和建设从幼稚向着成熟和正规迈进，我们必须尊重这样的规律转变。个性化的时代已经过去，我们现在面对的是成熟的商业市场的竞争，那我们就必须用成熟的商业思维和方法（下转12页）



晶合实验室

看得见风景的房间

——Windows Millennium完全揭密报告



前言：Windows Millennium是什么？

微软Windows操作系统的每一次更新换代都给我们带来一些令人欣喜的崭新功能，然而Windows 2000的面世并没有给众多电脑爱好者带来更多震撼，这主要是因为Windows 2000的前身是Windows NT 4.0，因此在娱乐与游戏兼容性等方面与Windows 98相比有较大差距，毕竟它是面向主流商业应用的纯32位操作系统。与此相比，即将面世的Windows Millennium（以下简称Windows Me）才是广大电脑发烧友们的更好选择。它是微软开发的基于Windows 9x操作系统的最后一个版本。Windows Me曾被称为Windows 98第3版，主要原因是它依然采用Windows 9x的系统内核（16与32位混合内核代码），而只是结合了Windows 2000的一些表面框架。由于Windows Me是架构在Windows 98基础上的升级版，而且面向个人家庭用户又增添了一些更易于使用的新功能，如加强了多媒体与游戏性能、全新的家庭联网设计等等，我们有理由相信，Windows Me推出之后必将全面取代Windows 98而成为微软垄断普通消费类个人电脑操作系统的又一利器。Millennium目前仍处于beta测试阶段，如无意外，它将于今年9月份正式推出。凭借与微软（中国）公司良好的合作关系，我们成为Windows Me的测试用户，此次我们拿到的是Windows Millennium Edition Simplified Chinese Beta 3，也就是简体中文Beta 3版本，版本号为4.90.2499 Beta 3，IE版本号为5.50.4030.2400，系统自带DirectX 7.1，版本号为4.07.01.2499。经过紧张严谨的试用测试，我们在第一时间推出了自己的评测报告，下面就请大家与我们一起探索Windows Millennium的未知世界。

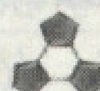
Windows Me的安装

Millennium Beta 3可以通过CD-ROM形式得到，也可以从微软官方的Windows测试站点（http://winbeta.microsoft.com/millennium）直接下载（我们尝试访问过该网址，但需要微软授权的用户密码，看来普通用户是无法提前品尝这道大餐了）。如果你可以下载有关Windows Me的文件，则请将这些文件保存在引导区以外的驱动器上，用解压缩程序（如Microsoft Windows Plus！中的Compressed Folders等）解开文件并保持原来的目录结构，之后即可安装该测试版。

微软建议的安装方法有：

在Windows 95的基础上升级
在Windows 95 OSR1的基础上升级
在Windows 95 OSR2x的基础上升级
在Windows 98的基础上升级
在Windows 98第2版的基础上升级
干净安装

经测试Windows Me不支持直接从光盘启动安装，只能从DOS下或在Windows 95/98中进行升级安装，且必须安装在基本分区上（Windows 2000可安装在其它逻辑分区）。整张光盘共348M，完全安装后Windows Me将占用540M硬盘空间，安装耗时比Windows 98稍长，安装过程与Windows 98极其相似。我们测试了在Windows 98的基础上升级、在Windows 98第2版的基础上升级以及干净安装3种安装方法，均顺利完成。我们还测试了在Windows 2000的基础上“向后升级”安装，安装完成后系统不支持多重启动，Windows 2000无法启动，后来通过覆盖BOOT.INI文件修正此问题，其它一切正常。另外，经多次安装测试，我们发现升级安装、干净安装中的典型安装方式与自定义安装方式三者的结果有所不同，选择在Windows 95/98中进行升级安装时，

大众软件 评测报告
2000年第02号

晶合实验室
POPSOFT MAGAZINE

系统不提供典型安装与自定义安装等选择方式，这样会造成有些系统组件未能安装。在自定义安装选择全部组件安装成功后，系统有些功能是典型安装所不具有的。如Microsoft压缩文件夹扩展可直接支持zip格式文件，将zip文件当成一个文件夹进行相关操作，比Winzip方便许多；资源状况工具可查看电脑的系统资源、用户资源和GDI资源。

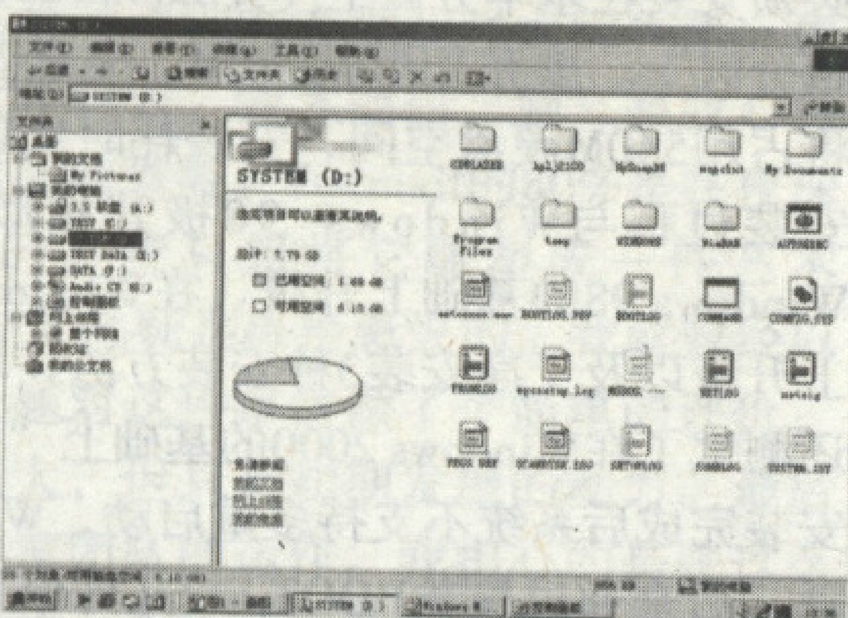
Windows Me第一感受

Windows Me带来了不少新鲜之处，其附带的多数程序版本都有所提升，当然其性能也有所增强。如MS-DOS变成Windows Milliennium版、IE的版本已升至5.5等。下面我们将逐一介绍测试Windows Me中新增加的功能。

桌面

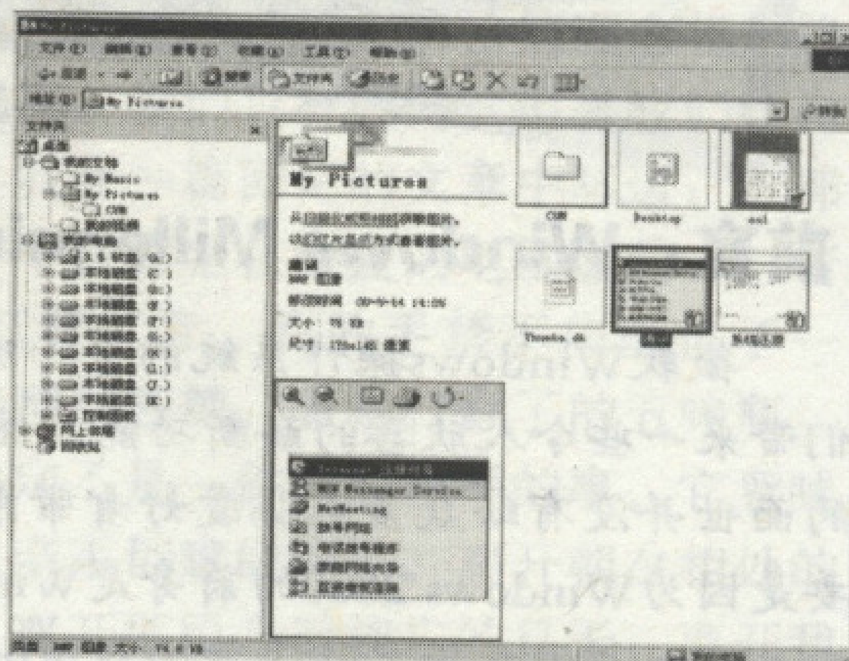
安装完成后进入系统，我们首先看到其桌面风格更接近于Windows 2000。桌面墙纸是Windows 98和Windows 2000的融合，增加了部分自然风景的墙纸，如“海浪”和“天堂”等，比以前好看多了。屏幕保护新增图片收藏屏幕保护程序，计算机会依次展示图片收藏夹中的图片，也就是说只要把自己喜欢的图片放在图片收藏夹中，再设置好屏幕保护程序，就具有了独特个性的屏幕保护。

资源管理器



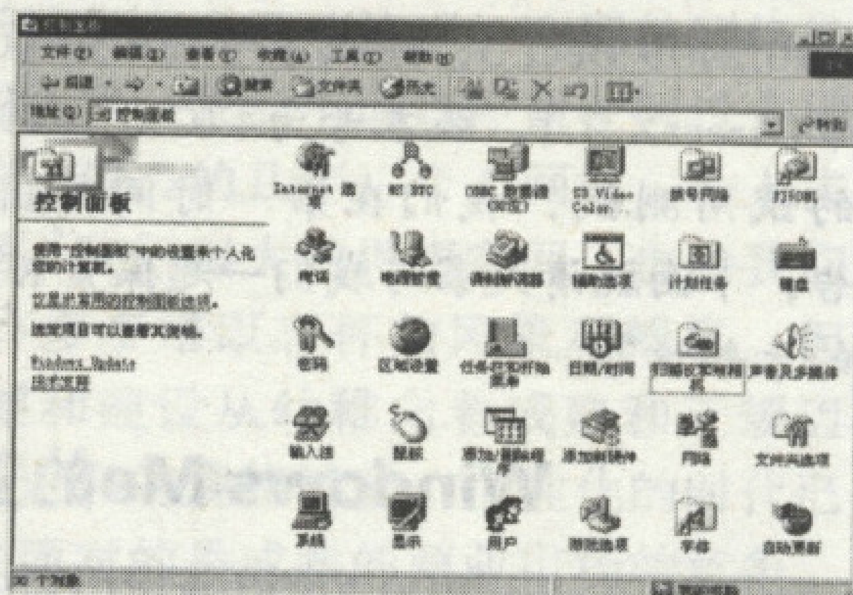
大家最常用的文件管理工具，与Windows 98相比在易用性上有了质的飞跃。我们欣喜地看到在许多地方，微软再一次体现出其软件人性化的一面，这也进一步压缩了其它软件厂商和个人的开发空间，如一些上网加速软件和资源优化软件的功能已在Windows Me中集成整合，恐怕有些共享软件的作者要另起炉灶了。打开资源管理器主界面，依然是左右两栏，上方工具条上新加入“搜索”、“文件夹”和“历史”3个选项可改变左栏内容或不显示左栏，而且在“我的文档”及“控制面板”工具条上都有此功能，可直接调出资源管理器。右栏的主要变化是当左栏选中磁盘时，右栏左部会显示该磁盘的名称、大小、已用空间和可用空间，并用饼形图显示所占比例。如果直接选中文件，则会在右栏左部显示该文件名称、类型、修改时间、大小以及属性，非常方便用户对文件的管理。

我的文档

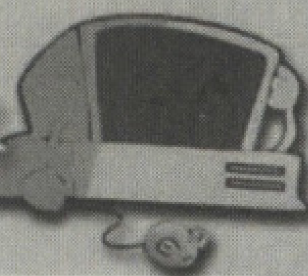


“我的文档”一开始只有“My Pictures”文件夹，而当你调用音频或视频程序之后，系统就会自动在“我的文档”中相应建立“My Music”和“我的视频”文件夹。对于放入“My Pictures”文件夹中的图片，资源管理器右栏可直接显示为缩略图，且在左下角显示被选中图片的预览图并提供放大缩小查看功能，还可进行预览、打印并以90度为单位旋转缩略图，不过普通文件夹是不提供这些功能的。在右窗格的左上角除显示一些文件的信息外，还提供从扫描仪或数码相机获取图片和以幻灯片方式查看图片的功能。现在数字图像已是大势所趋，此功能的集成将极大地简化用户导入图片的操作。幻灯片查看方式非常适合需要查看大量图片的朋友，你只要将所有图片拷入此目录或在“My Pictures”下建立一个子目录，点击“以幻灯片方式查看图片”，计算机会自动进入全屏幕顺序显示图片的状态。“My Music”和“我的视频”文件夹可分别收藏音频与视频文件，点击后可直接调用Windows Media Player进行播放。

控制面板

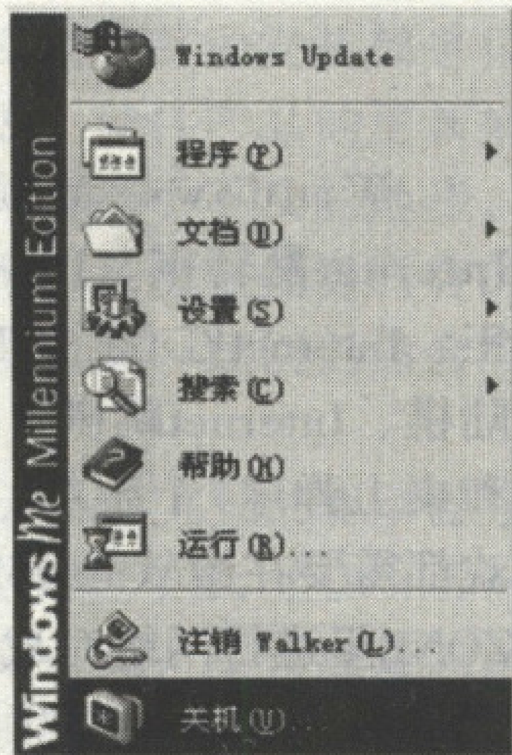


Windows Me在控制面板中进行了一些调整，加入了MS DTC、电话、计划任务、任务栏和开始菜单、文件夹选项、扫描仪和照相机等控制内容，方便用户进行相关设置。如



扫描仪和照相机选项，用户可通过安装向导帮助安装“即插即用”功能无法检测的数字相机、扫描仪或其它静态图像设备。电源管理新增“休眠”选项，可将内存中的所有信息保存到硬盘上，然后关机，退出休眠状态时计算机可以很快回到上次中断的工作状态。

系统启动盘

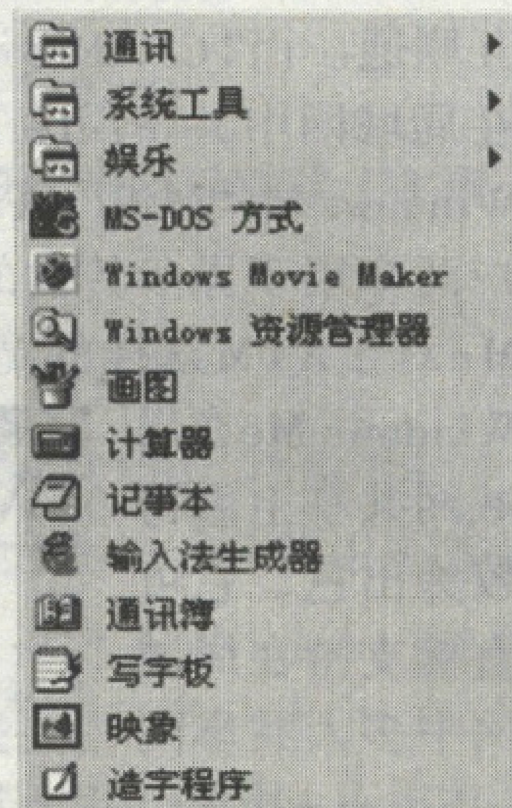


我们知道在Windows 98下制作的系统启动盘可选择是否支持带光驱启动。Windows Me的启动盘与之相比多了一个选项：Mimimal Boot，功能是从A驱直接启动DOS，省却了其它启动方式中的多个常驻内存的设备驱动程序，从而快速进入DOS系统，方便用户进行一些简单操作。在测试中我们发现该启动盘中的Format程序不再支持/s方式，也就是说我们无法将硬盘格式化成DOS的可引导方式，当然这并不影响以后的系统安装。看来微软终于将彻底告别DOS系统了。

开始菜单

Windows Me的开始菜单没有多大变化，只是左侧文字变成了Windows Me Millennium Edition。另外将程序组中的MS-DOS方式移到了附件中。

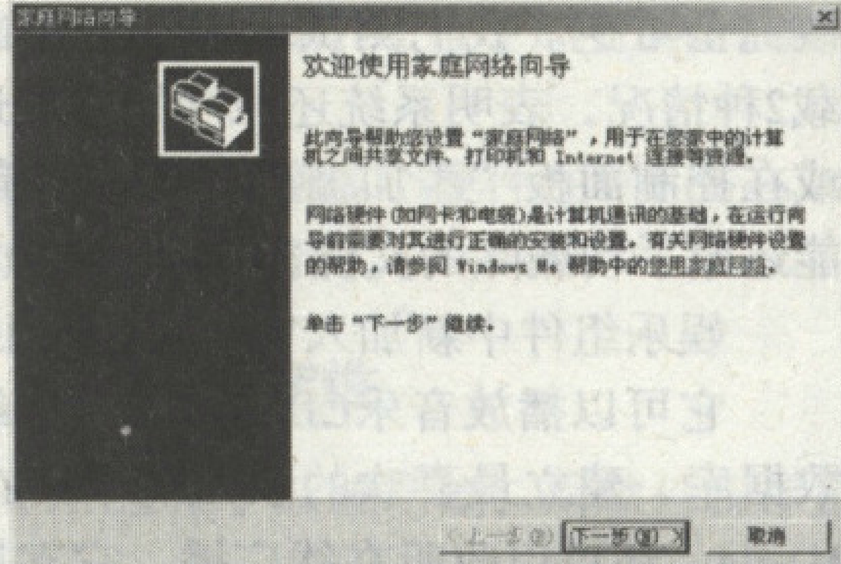
附件

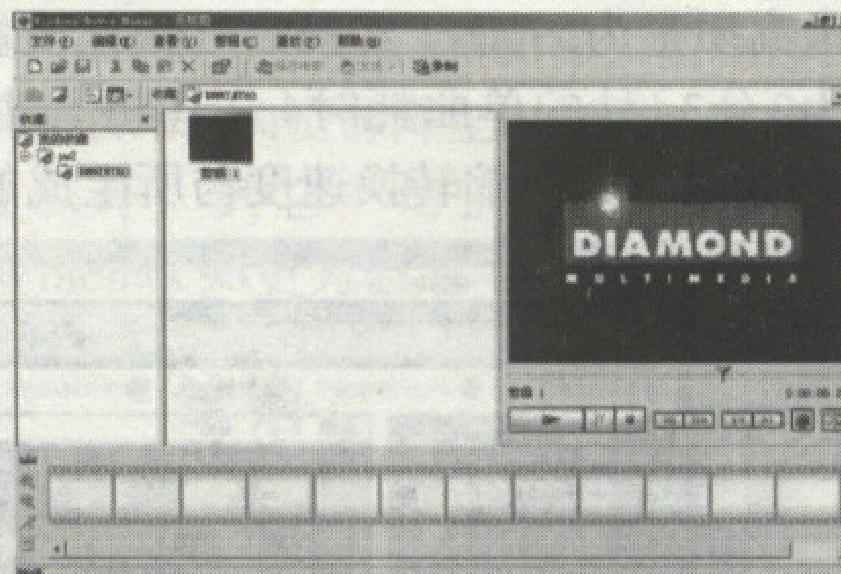


附件中将原本在程序组中的MS-DOS方式移至此处，另外新加入了Windows Movie Maker（电影制片人），同时通讯和系统工具等组件也有所变化。

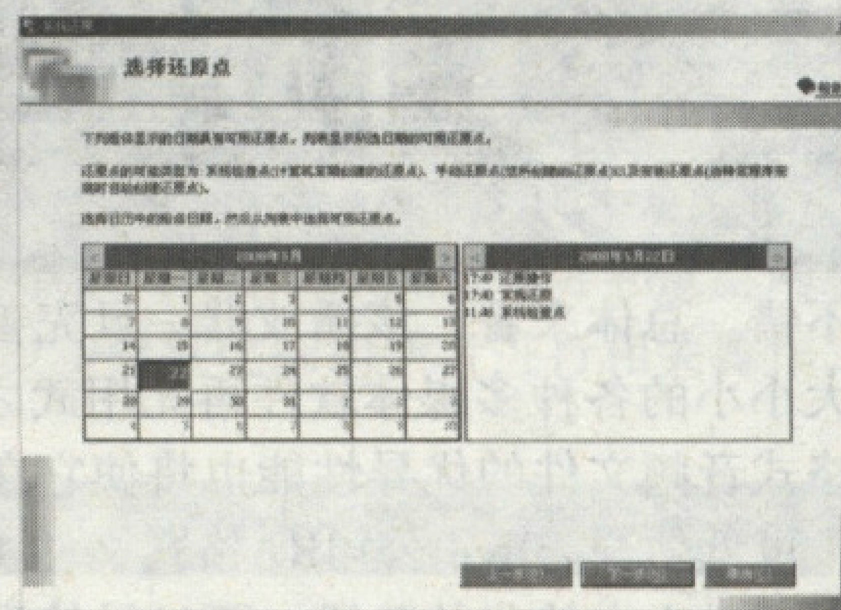
MS-DOS版本现为Windows Millennium（Version 4.90.2499），而且仅提供了窗口环境下的DOS方式一种。微软Windows Me中修改了MS-DOS，不仅是版本的升高和提高性能，同时也基本上脱离了实模式的DOS，例如不提供在关闭时以DOS环境启动、开机也无法再进入纯DOS方式等等，因此一些原DOS程序在运行时有些会不正常。我们选择了几个DOS程序进行测试，结果是UCDOS7.0不能运行在Windows Me的DOS中，而FOXBASE可以；运行DOS游戏《猎杀潜航》时，开始没有出现画面，但进入主菜单后一切正常。

通讯组件中新加入ISDN配置向导、MSN Messenger Service和家庭网络向导3个程序。其中MSN Messenger Service是一种类似于ICQ的程序，能帮助你与网上朋友保持联络。使用此附件需要有Microsoft Passport来进行登录，如果你有Hotmail帐户，则该帐户就是一个Passport，如果没有则需要在线注册获取。家庭网络向导是Windows Me中新增的一项十分实用的网络功能，是微软针对普通消费用户的操作水平和应用环境，并结合家庭拥有多台电脑的实际情况而特别设计的。它是一个将以前散于各处的网络配置融为一体的局域网配套指南向导，让你一步步选择Internet的共享访问连接、填入计算机名和工作组名、文件资源和打印机的共享权限，最后会询问用户是否将这些设置存入软盘以便到别的计算机上去使用该局域网系统配置。有了它的帮助，软件层面上的局域网配置以及多台计算机共享Internet连接已经成为一项非常简单的工作。





顾名思义，Windows Movie Maker是一个电影制作程序，支持的媒体格式非常多，你可以获取Audio和Video资源，添加叙述、音乐、音效来编辑和创建属于自己的电影。可以用它发布新闻，制作产品介绍。而且用它制作的电影文件非常小，方便E-mail传送。



系统工具组件中新加入系统还原功能，这是最令我们赞赏的变化之一。由于软件发烧友经常试用各种软件，因此而造成的系统冲突及崩溃是家常便饭，往往是过一段时间就要重装系统，而有了

这项功能以后大家就可以放心大胆地在系统中做各种尝试了。用户可以随时创建还原点（允许创建多个），计算机会记下当前时间下所有的系统信息，出现问题时可使用系统还原功能取消计算机的有害更改并还原其设置和性能，而且这一功能不会导致用户丢失工作记录，例如已保存的文档、电子邮件或历史记录和收藏夹列表等等。系统还原对系统所做的任何更改完全可逆。我们测试了手动删除文件和自动程序卸载2种情况，表明系统还原功能只能还原通过自动卸载或在控制面板“添加/删除”组件中卸载的程序，而不能还原手动删除的文件。

娱乐组件中新加入Windows Media Player 7.0 Beta。

它可以播放音乐CD、建立和组织一个音乐和视频数据库、建立最喜欢的歌曲清单、在网上寻找并欣赏Media，还可以收听在线广播。它支持的媒体文件非常多，几乎包括了网上常见的所有格式，但不支持竞争对手Real公司的RA和RAM格式。它自带6种视频插件，同时还支持流行的Skin换肤功能，Beta版自带了4种外观可供选择，还可以上网下载更多外观。另外，Windows Media Player 7.0 Beta提供了复制音乐功能，可将CD歌曲转换成微软力推的wma格式音频文件，但不支持转换为流行的MP3格式。你可根据需要在收音机质量（64kbps）与最高质量（160kbps）之间进行调节。复制整张CD若采用最低质量仅需28MB硬盘空间，最高质量为59MB。经测试在最低质量下复制转换长度为3分34秒的单曲耗时4分30秒，生成的文件大小为2.17MB，其压缩转换速度与所生成的音频文件质量都



不错。总体来看，该播放器一旦完善，将使市面上大大小小的各种多媒体软件再无用武之地，并且其wma格式音频文件的优异性能也将使它在互联网上的作用不可低估，与Real公司RA格式文件（音频流）的竞争必然进入白热化的阶段。不过虽然看起来微软是想用Media Player一统媒体播放器的天下，但通过测试使用我们发现该程序还有许多需要完善之处：播放器界面左侧有明显文字编排错误、占用太多系统资源（9%）、进行扩大缩小化操作时程序无响应、播放视频文件时易死机、程序界面太过死板等等。对于这里的Bug微软自己也很清楚，因此还提供了原来的6.0版本，你可选择文件后单击鼠标右键通过打开方式来调用。

游戏

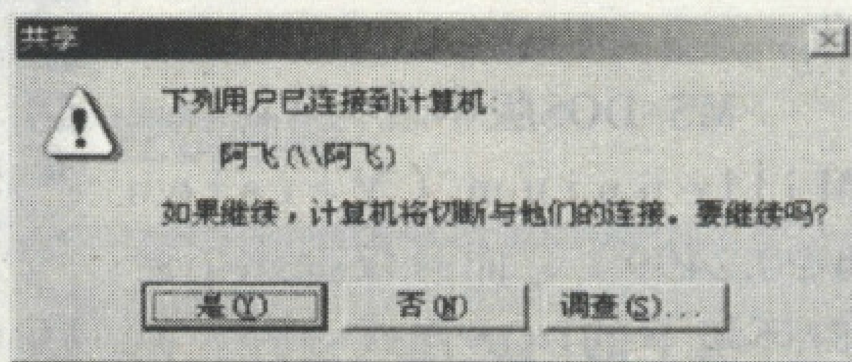
Windows Me新加入了Internet翻转棋、Internet黑桃王、Internet红心后、Internet双陆棋、Internet跳棋、蜘蛛纸牌和桌上弹球7个游戏。前5个游戏都需要在微软的MSN Gaming ZONE里进行网络对战，经测试游戏运行正常，游戏当中玩家还可利用预设的短语相互交流。遗憾的是这些游戏均未提供输入功能，玩家不能自己输入想说的话。蜘蛛纸牌是一种接龙游戏，难度较大，不过它提供了存档功能。



Windows Me性能测试

网络功能

在Windows Me中已经不再需要用于局域网的IPX/SPX协议，局域网通讯可完全使用TCP/IP协议组来替代IPX/SPX的功能，并且能和使用IPX/SPX的用户进行相互联通。而TCP/IP协议组也得到了增强，加入了支持在局域网中共享Internet连接的协议。值得一提的是Windows Me增加了ATM Call Manger和ATM Lan仿真用户两个用于异步传输的协议，由此可以看出Windows Me对于ATM这样的宽带接入协议有了增强的支持。



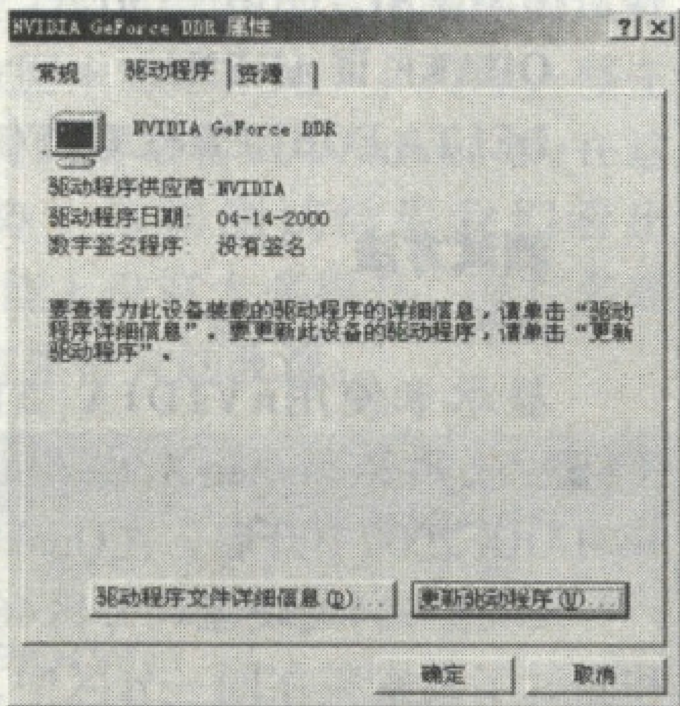
Windows Me在局域网共享上做得较为出色，它可直接支持在局域网中多人共享同一Internet接入，并为其准备了专门的协议组，而不再需要另外安装其它软件。在资源共享方面，“网上邻居”里局域网中所有可供访问的共享目录都被逐一列出，可直接访问而不必先访问对方计算机。网络连接，用Modem通过拨号网络接入Internet，经测试接入网络时间大大缩短。在Windows 98下从拨叫ISP到正式连通Internet用时13.5秒，而Me下仅需3.5秒，可见

Windows Me在内部做了许多优化工作。Windows Me还有一个很方便的网络功能：关机时会自动提示当前有哪些用户连入你的机器，十分清楚明了，省去了我们重新通过网络监视器查看的麻烦。

硬件支持

无论是对于普通用户还是微软来说，操作系统安装过程中和安装完成后的硬件识别与驱动安装都是很棘手的问题。随着PC科技的发展，硬件产品的更新换代周期已经达到了让厂商和用户都措手不及的地步，虽然几乎每个人都清楚在一个操作系统中捆绑所有的驱动程序是不现实的，但作为使用者，我们仍然会有近乎苛求的奢望。

不管是Windows 95/98还是Linux，冗长的驱动程序安装和系统硬件设置过程都令人精疲力竭，但Windows Me在这方面的表现却让我们眼睛一亮：尽管还是测试版，它仍支持上千种新型打印机、调制解调器、显示器、网络适配器及其它硬件设备。我们使用的基于nVIDIA GeForce256 DDR芯片的显卡在安装过程中已被正确识别，经查看自动安装的是通过微软认证的来自nVIDIA的379版本参考驱动；YAMAHA 724芯片的声卡也被成功识别并自动安装了驱动程序，但我们的VIPER Ⅱ显卡（S3 Savage 2000芯片）没有被Windows Me识别。Windows Me在网络适配器识别方面有着相当不错的表现。在Window 98和Windows 2000中我们常常会碰到某一网络适配器无法识别，从而导致网络无法正常运行的情况，但这样的网络适配器大多能在Millennium中被自动识别安装驱动程序，并且能够根据设备类型选择相应的协议组自动进行网络配置。我们分别使用了一块ISA接口的NE2000兼容网卡和一块兼容的PCI网卡来进行测试，其中NE2000兼容的ISA网卡在Windows 98和Windows 2000中能够自动识别并安装驱动程序，而另一块PCI网卡在Windows 98下需要反复调试，并手动安装驱动后才能正常工作，而在Windows 2000中根本无法识别。但是这2块网卡在Windows Me中都在安装完毕后被自动检测出来，并且不需要对网络配置作任何调整即可正常工作。

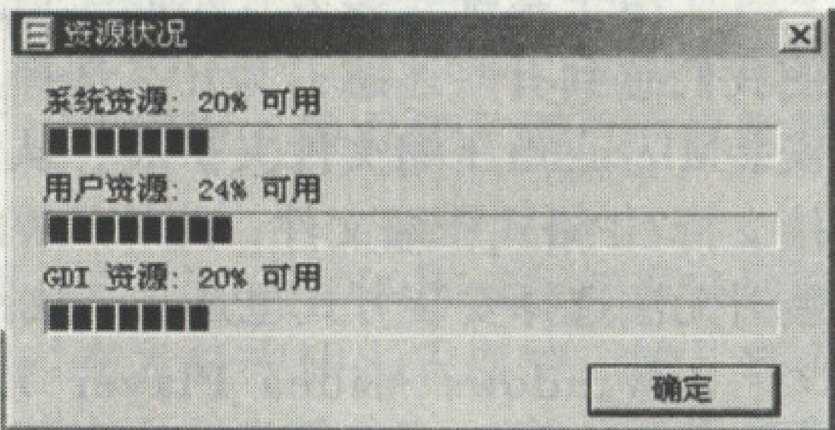


Windows Me中自动安装的驱动程序均已通过微软的系统认证，在更新驱动程序时系统会向用户索取“数字签字认证”并提醒你使用通过认证的驱动。不过虽然没有“数字签字认证”（其实也来不及），我们仍在Windows Me下顺利安装了来自于nVIDIA的最新516版本显卡驱动程序。

附表硬件兼容性为测试中多个硬件在Windows 98和Windows Me系统中的支持情况。

系统稳定性

由于Windows Me强化了系统功能，对软件程序进行了进一步的优化，修正了一些原Windows 98的程序Bug，并针对系统稳定性加入了一些控制组件，如系统还原等，因此尽管还是测试版，总的来说系统稳定性仍比Windows 98有所增强。在几天的测试过程中，几名晶合实验室的测试人员都未发现蓝屏现象。我们曾测试同时打开十多个IE窗口，并启动Outlook Express、Phothshop和Word2000等大型软件，当系统资源、用户资源和GDI资源降至24%时，系统除切换窗口有些慢以外，其它一切正常。由此可见Windows Me较之Windows 98更为稳定可靠。



结语

介绍了这么多，不知大家是否已对Windows Me有了比较深刻的认识。整个系统在安装、使用、备份、人性化、网络支持、多媒体及游戏性能等方面都有所增强，尤其在易用性与稳定性方面与Windows 98相比有了质的飞跃。Windows Me根据用户需求和计算机流行趋势，增加了部分组件，且每个组件都有针对性地简化了用户操作。如系统可直接支持ZIP格式压缩文件（可进行解压操作，但不支持压缩功能）、加入了王码五笔型输入法86版、提供ISDN配置向导和家庭网络向导等组件，一步步引导电脑初学者进行相关操作，

硬件兼容性

硬件名称	NVIDIA GeForce256 DDR	S3 ViRGE GX2	VIPER Ⅱ	YAMAHA 724	罗技旋貂鼠标	NE2000	兼容PCI网络适配器	Rockwell（Modem）
Windows 98	×	×	×	×	×	√	×	×
Windows Me	√	√	×	√	×	√	√	√

而不必担心系统的意外崩溃。在测试过程中，我们也发现有些地方对于个人用户不很方便或功能不够完善，不过由于这是测试版本，我们期望它能在正式版中有更佳的表现。

操作系统的测试是一项十分复杂的工作，所涉及到的内容非常多，由于水平和时间所限，介绍了这么多内容也只能说是一个初步探索，系统中还有很多新奇的特性等待我们一起去发掘运用。以下是我们对于Windows Me操作系统的几点意见：

1.由于Windwos 2000是早先发布的，许多用户都在计算机中安装了Windwos 2000 Profesional或Server版。做为微软这样的顶级系统软件公司，我们无法认同Windows Me在Windwos 2000下的安装表现。

2.由于系统安装方式不同所造成的系统功能差异使我们感到有些迷惑：为什么选择典型安装方式不能安装Microsoft压缩文件夹扩展，从而导致系统无法直接支持ZIP格式压缩文件；此外从Windows 95/98升级安装时无法选择安装方式也是一个缺憾。

3.Windows Midea Player 7.0播放器占用多达（9%）的系统资源，且Bug太多。我们很难相信这是出自微软的软件产品，即使是测试版。

4.如果计算机装有第2块硬盘且曾装有Windows 98系统及其它程序，Windows ME对此支持不好，不能直接使用第2块硬盘上的程序，如Word 2000，但Windows 98及Windows 2000则可以直接调用。

5.系统恢复功能还有待完善。我们测试直接删除某些应用程序的所有目录，如智能五笔，虽然使用系统恢复功能可将目录恢复，但输入法却无法正常使用了。

6.不再支持DOS实模式，一些纯DOS系统下的软件运行不正常。

7.不支持光驱启动直接安装。

8.依然不支持NTFS文件格式，对于同时使用NT或Windwos 2000的用户来说这仍是一个遗憾。

以上全部内容感谢微软（中国）公司所提供的大力支持，文中如有错漏之处欢迎大家批评指正。



性能测试

为了更形象化地说明Windows Me较Windows 98的改进和不及之处，我们使用了完全相同的2块金钻4代硬盘分别安装Windows 98（2222A）和Windows Me Beta3。在相同的硬件平台下分别测试了2个系统的性能表现。

硬件平台

主板：ASUS P2B（BIOS VER 1012）
CPU：PⅡ 350MHz
内存：KingMax PC 133 128MB
硬盘：金钻4代 40GB X2
CD-ROM：ASUS 40X
显卡：ELSA ERAZOR X2（GeForce256 DDR芯片）
声卡：YAMAHA 724
网卡：ISA NE 2000兼容

测试范围

我们使用如下工具（软件）进行Windows Me的测试：
3DMARK 2000——测试整体3D性能。
WINBENCH 99 1.1——测试磁盘性能和CPU性能。
QUAKE Ⅲ ARENA （1.16n）——测试游戏性能和OpenGL性能。

测试用游戏

NEED FOR SPEED—HIGH STAKE
NEED FOR SPEED—POSCHE 2000
FIFA 2000
NBA LIVE 2000
UNREAL TOURNAMENT
QUAKE Ⅲ ARENA
DELTA FORCEDELTA FORCE 2

测试方法

硬件驱动及设置：

显示卡使用nVIDIA 516版本参考驱动，未超频（FSAA：Full-Screen Anti-Aliasing“全景抗锯齿”功能在3DMARK 2000中开启，在Quake Ⅲ Arena 中关闭）。

2块金钻4代硬盘均分区4GB（4096 MB），操作系统和测试工具安装在同一分区中，整理磁盘碎片，硬盘运行在UDMA /33模式下。

3DMARK 2000中设置为1024×768分辨率32 bit色深和渲染深度24 bit Z-buffer,Vsync始终关闭，采用Hardware T&L模式。

Quake Ⅲ Arena（1.16n）中设置为NORMAL品质：640×480分辨率、材质和渲染色深均为默认值、双线性过滤。测试使用DEMO 001。（考虑到该游戏对系统的要求较高，我们把PⅡ 350MHZ超频到466 MHz进行测试。）

为公平起见，所有测试数据均取3次测试结果的加权平均值。

我们为什么采用这样的方式进行测试?

3DMARK 2000中若使用较低分辨率或细节设置，高低档次硬件的得分就极其接近很难达到区分或比较的目的。鉴于我们使用的是nVIDIA的GeForce256 DDR芯片显卡，我们采用了对它来说不会构成"威胁"的1024×768 32 bit设置。

Quake Ⅲ Arena（1.16n）中设置为640×480的低分辨率是为了尽量避免高细节设置对显卡处理能力的过分依赖，尽最大可能体现出不同操作系统对游戏的支持能力。

测试数据说明

3DMARK 2000中得分是3D性能得分而非CPU得分；WINBENCH 99 1.1中Disk Transfer Rate是磁盘传输率，Beginning和End分别代表开始和结束阶段，数据单位是"千字节/秒"；Disk Access Time是磁盘寻道时间，单位是"毫秒"；Disk CPU Ulitization是磁盘对CPU的占用率，单位采用百分比的形式；Quake Ⅲ Arena（1.16n）数据采用fps作单位，即"每秒帧数"。所有数据除"Disk Access Time"和"Disk CPU Ulitization"外均越高则表示性能越佳。

测试数据反映什么?

在确保显卡驱动最新的情况下硬件加速毫无问题（DF系列游戏不支持硬件加速除外）。同任何新的操作系统一样，游戏性能的不尽人意都是不完善的显示驱动造成的，鉴于我们测试的只是Beta3版本，微软尚有足够时间使"挑剔"的玩家们满意。

虽然微软在文档中一再宣称Windows Me较以前的版本有显著的改进和性能提升，但好象并没有体现在测试数据中（至少从我们的测试数据来看是如此）。排除一些主客观因素对测试的影响，我们清楚看到Windows Me在这次测试中没有明显的优势。依据测试结果我们看出Windows Me在内核程序性能上没有太多提升，而在多媒体家庭应用、易用性上却有非常大的改观。

	Win98(2222A)	Millennium beta 3
3DMARK 2000	2811	2795
WINBENCH 99 1.1		
CPU mark99	28	27.9
Disk Transfer Rate		
Beginning	25800kB/s	25700kB/s
End	26000kB/s	26100kB/s
Disk Access Time	9.43ms	9.57ms
Disk CPU Ulitization	5.01%	5.04%
High-End WinMark 99	13500	13100
Quake Ⅲ : Arena(1.16n)	84.3fps	83.7fps

（上接31页）用户在编辑时能够正确区分什么是普通文本、什么是域代码而专门设计的，它们在打印时并没有任何区别（如图5所示）；

成绩 / 姓名	语文	数学	外语	总分	平均分
张三	83	95	89	267	89
李四	91	89	90	271	90
……					
合计					

图 5

13、采用同样的方法为其他各个单元格定义所需的计算公式。

这样，我们利用Word处理学生成绩表的步骤即告结束，除了有关原始数据之外，其他各个项目都由系统自动计算完成，我们再也不必借助其它应用程序进行数据计算工作了，从而极大地方便了用户的日常操作。

前面我们提到，中文Word2000所进行的表格计算操作实际上就是通过在表格中插入适当的"域"来实现的，因此它在某些方面就必然与Excel的计算操作存在一定的差异，这些差异主要表现在：

Excel是通过有关公式直接显示计算结果，它绝对不会出现只显示公式而不显示计算结果的情况；而在中文Word2000借助"域"来实现的计算功能中，系统可能会出现显示域代码而不显示计算结果的情况（前面图3显示的就是这种情况）。碰到这种情况之后，我们也不必着急，只需选定相关的域代码（或按Ctrl+A选定整篇文档），然后按下域代码切换快捷键Alt+F9，系统就自动将计算结果显示出来（再次按下该快捷键可重新切换到域代码显示状态）。

在Excel中，我们对有关原始数据进行更改之后，系统会自动对计算结果进行修改，而在中文Word2000中对表格的原始数据进行修改之后，系统的域代码计算功能不能自动对计算结果进行更新。对于这一问题，我们也很好解决，选定相关的域代码（或按Ctrl+A选定整篇文档）之后，然后再按下F9键更新所有的"域"，Word就会自动将所有的计算公式重新计算一遍，并将最新的计算结果显示出来。

由此我们可以看出，尽管中文Word 2000的表格计算功能与Excel相比还存在一定的差距，但常规运用已经不存在任何问题，我们使用它编辑文档时再也不必为了计算一个小小的表格而启动庞大的Excel了（硬盘紧张的用户甚至可以因此将Excel从硬盘上"驱逐出境"），从而进一步方便广大用户的使用。

网页制作新工具

WANGYEZHIZUOXINGONGJU

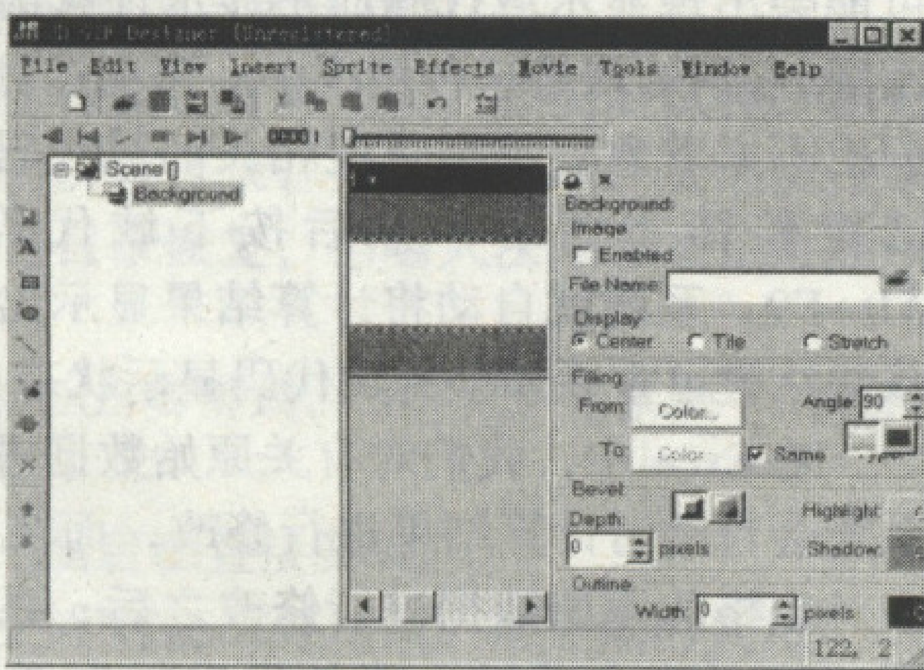
河北 周国卿

相信有许多读者已在网上安了家，并各出奇招装饰自己的新居，不过在网页制作过程中大家肯定在某些方面总觉得不尽方便，下面我为大家介绍几个新工具，希望能带给大家一份惊喜。

一、3DGIF Designer 2.2轻松制作3D网页动画

3DGIF Designer（1.7MB、自由软件）能轻易作出高品质的3D动静态影像（例如一些广告标语、按钮、标识之类的动静态影像），可以用在网页上来强化视觉效果。

3DGIF Designer可以让你自制或在现有的JPG、GIF、BMP、AVI动静态图上加入3D文字与图形，制作出高品质的按钮、广告标语(Ad banner)、标识(logo)等强化视觉效果的内容。



它采用物件式编辑的设计，你可以通过完备的工具箱轻易地针对每个编辑中的物件调整位置、大小、透光性；进行旋转、扭转、挤压；加上材质、阴影、灯光效果，以及套用一些转场、晃动、闪烁等动画特效。作品完成之后，你可以输出成GIF或AVI动画格式或者JPG、BMP图片格式，而且还可通过最佳化的功能，将文件大小最高降至原有的90%，并同时兼顾到影像的品质。

如果你必须急用(或者不想把太多的时间用在全新创作上)，3D GIF Designer另外还提供超过30个以上的范本，可以让你快速地套用与修改。

下载：http://www.toget.com.tw/intro/drawing_3d/20000406_6266.html

二、HTML Coder Pro 0.900 beta 多功能的文字型网页编辑器

HTMLCoder Pro(827kB、共享软件）是一款多功能的文字型网页编写工具，在不改变编制者编写习惯的原则下，提供了许多方便的功能与设计，适合那些对HTML语法有基本认识的人，特别是那些早已惯用文字编写方式的编制者，可以给他们带来如虎添翼之效。它具有以下特色：所有的HTML标签（Tag）都已经按钮化，完整收纳在编制区上方的工具列中，编制者只要直接按下按钮就可以在文件上建立想要的标签。特别是在表单 (Form)、表格(Table)和分页(Frame)方面，HTML Coder Pro提供了更方便的制作界面，编制者只要动动几个设定，便可以轻松完成。

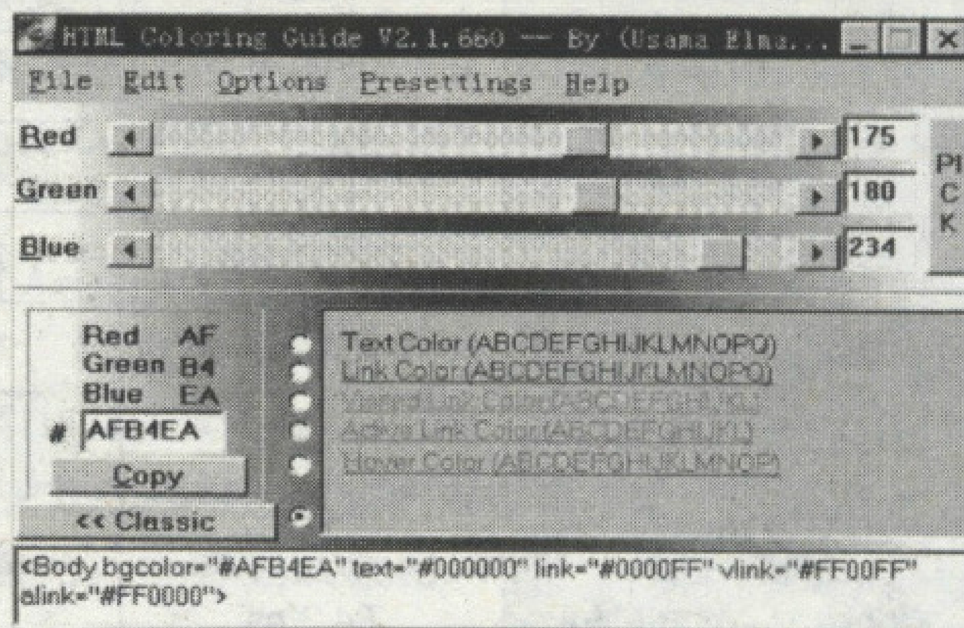
智慧型的“标签助手(Tag-Assistant)”可以引导编制者更方便运用标签参数元。比方说，当加入了“font”标签时，它便自动弹出一份包含有“size”、“color”、“face”等参数元的选单，方便编制者进一步挑选。

就像标签图形化一样，HTML Coder Pro也将Java Script与VBScript的常用指令图形化，简化编制的工作。

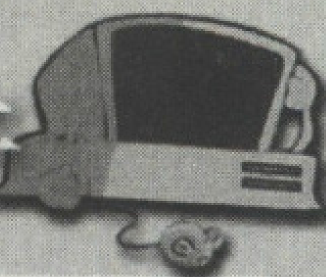
“语法检查”及“联接检查”功能可以协助编制者检验网页中语法、联接是否有误或无效。

“树状检视”可以让编制者一览网页的结构。

编制者可以选择浏览器，通过编制区下方的视窗进行定时、即时预览。



每新增一份文件时，HTML Coder Pro都自动建立好基本标签，或通过网页精灵协助编制者完成网



页的初始结构。

精简 HTML 码(Minimal HTML Code)功能可以检查并自动删去网页中不必要的跳行与空格，以缩减HTML文件的大小，提高网页执行效率。

下载：http://www.toget.com.tw/intro/network_homepage/network_homepage_helper/20000320_6092.html

三、Button Studio 1.4快速制作网页上的按钮

对于常常要设计网页上的按钮图片或是想要制作按钮图像，却不太会用影像处理软件的朋友来说，Button Studio（1MB、共享软件）正是你的好帮手，它可以用简单省时的方式制作出按钮图像。

这个软件的使用方式很简单，你只要打开软件然后键入文字及选取按钮形状，并选取颜色或凹凸的变化，就可以“Export”成GIF、JPEG或BMP格式的图像文件。

如果你想进一步美化“按钮”，也可以控制按钮的形状、大小、字形、字形的位置、按钮的背景、文字与背景的颜色、凹凸的程度等。对于一般用户来说，这是一个非常便利的小工具，可以节省你制作“按钮图像”的时间和精力。

下载：http://www.toget.com.tw/intro/drawing_imageprocess/20000315_6157.html

四、Adobe LiveMotion Public Beta 让你的网页充满动感图片

你一定很羡慕有些网站的网页是那么“酷”，他们是用什么软件做的呢？在LiveMotion出世之前，“Flash”当属武林霸主。但现在不同了，当“倚天剑”与“屠龙刀”都出现在江湖时，你会选用哪一个软件呢？

Adobe推出的网页动画软件LiveMotion（27.4MB）可视为MacromediaFlash的超强对手，对于以Adobe产品为“指标”的设计人员来说，可说都是以“关爱的眼神”来看待LiveMotion这个产品。

如果你是Adobe产品的用户(如Photoshop、Illustrator等)，对这个新软件的使用，应该很容易上手，因为其使用界面与其它Adobe的设计软件“大同小异”；如果你对Adobe After Effects熟悉的话，那更是很快就上手。它最大的特点就是利用时间轴(Timeline)视窗来控制动画的进行。

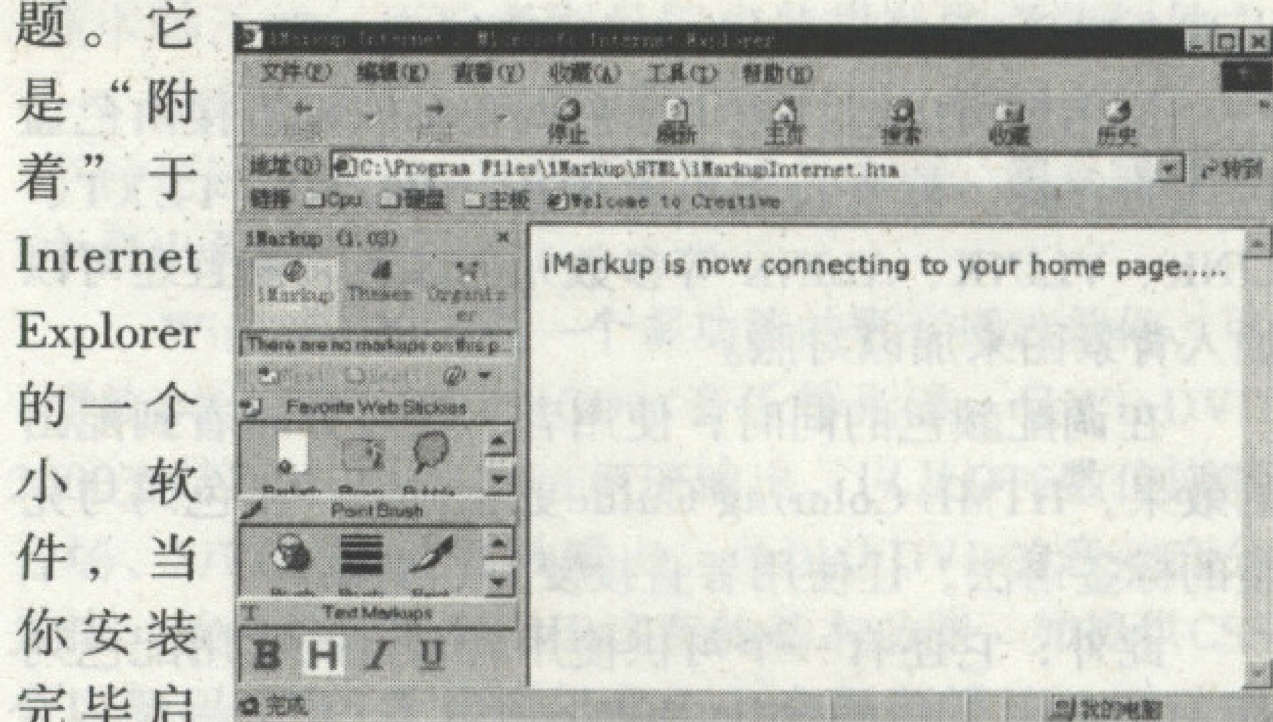
LiveMotion也具备了Adobe产品的特性，可以与PhotoShop、Illustrator以及GoLive等软件相互结合；LiveMotion可以输出GIF、JPEG、PNG、PhotoShop以及Macromedia Flash的“.swf”格式文件。

因为版权的限制，使用者只能到Adobe的网站下载该软件，你只要填写“姓名”及“E-mail”，就可以进入下载网页。在这儿提醒你，下载完开始安装时，安装程序会先将软件解压缩至硬盘中，然后你再用解开的安装程序来安装。要注意除了安装程序之外还有个序号文件。你最好先将序号抄好，以便进入安装画面后可以方便填入。

下载：http://www.toget.com.tw/intro/network_homepage/network_homepage_image/20000309_6053.html

五、iMarkup 1.03让你在网页上做注解

当你在网上看到一个网页上有值得参考的资料时，会不会想如果有个“立可贴”可以直接贴在旁边，然后直接书写一些意见或注意事项，那该有多好？iMarkup（2.5MB）的出现，正好可以解决这个问题。它是“附着”于Internet Explorer的一个小软件，当你安装完毕启动IE时，会看见它出现于窗口的左边；它提供了相当多不同样子的“立可贴”，可以让使用者任意取用。使用者也可以在网页上任意用“笔”圈选，让该段文字或图片凸显出来，而且这些“圈点”及“立可贴”都会自动记录在iMarkup的记录文件里，当你下次启动曾经做过标记的网页时，iMarkup会自动将你以前的标记叫出来，相当方便。当你想去除某个标记或“立可贴”时，只要用鼠标右键点选，就会有选单出现，你可以在选单里选择字形大小、颜色、背景色、移除、邮寄等功能。



你可以将已经加上“注解”的网页，邮寄给自己其它的帐号或你的好友；不过，接收的对方如果想要看到你的注解，就必须到iMarkup公司下载“iMarkup Plug-in”，装到IE里，才可以观看你所“圈注”的网页。

这个小软件有个让国人伤脑筋的地方，就是它对中文的支持不太好，当你多写几个字在“立可贴”的框框里时，就可能出现乱码，因为程序会将中文当作

英文来“断字”，造成不正确的中文出现，所以当你使用时，要小心避开这个问题。

下载：http://www.toget.com.tw/intro/network_www/network_www_plugin/20000310_6066.html

六、HTML Coloring Guide 2.1.660 网页字元配色的好帮手

HTMLColoring Guide（1.7MB、免费软件）只是一个界面简单平凡的色码产生器，但对那些习惯用文字型编辑器编制网页的使用者来说，却是字元配色工作中相当难得的好帮手，它可以大大节省在颜色码控制与挑选上的许多烦琐步骤。

使用者可以通过RGB三色调整轴或是直接由色盘挑选的方式，轻松指定网页中BGCOLOR、TEXT、LINK、VLINK、ALINK 等参数元的颜色，而且还可以插入背景图来加以对照。

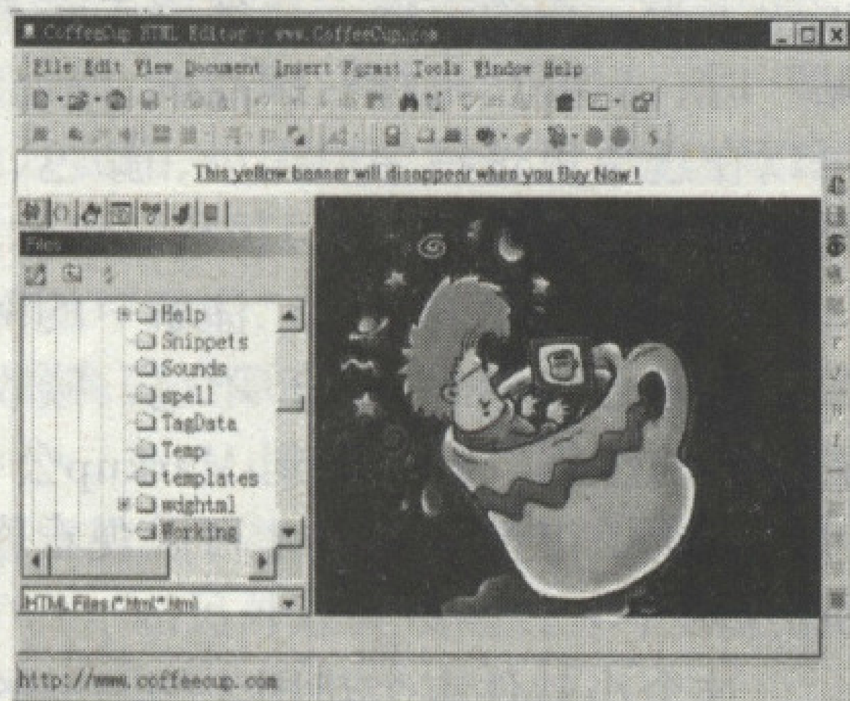
在调配颜色的同时，使用者不仅可即时看到配出的效果，HTML Coloring Guide更会自动产生色码与完整的标签语法，让使用者直接复制、剪贴。

此外，它还有一个可供使用者自订的常用配色列表，方便使用者随时呼叫出来套用。

下载：http://www.toget.com.tw/intro/network_homepage/network_homepage_helper/20000308_5982.html

七、Coffeecup HTML Editor 8.1 功能强大的网页编辑器

Coffeecup HTML Editor（6MB）是个全能型的网页编辑器，内建许多架站相关的功能。它与目前主流的WYSIWYG网页编辑器在设计理念上不太相同，它采用传统的文字型的方式来编辑网页，而且要求使用者具备一定的HTML知识。



虽然少了WYSIWYG的界面，但这并不会让人有使用不易的感觉，还可帮助你多了解一些HTML语法，而且一旦熟悉使用方式后，在网页的制作上也较视觉化的制作工具快速且精确。

CoffeecupHTML Editor的功能相当强大，除了网页编辑外，还有许多附加的功能可帮你快速建立并经营管理网页。Coffeecup HTML Editor的基本功能如下：

1.内建影像转换以及观看功能，你不需再启动外部程序来处理。

2.提供网站管理的功能：当你的网页设计完成或者更新后，只要使用Coffeecup HTML Editor中的网站管理功能就可以随时上传网页，无需再使用FTP程序来上传。

3.强大的表格绘制功能：你只要使用Table Wizard就可以快速产生表格的原码，让你轻松绘制出漂亮的表格。

4.内建Frame Designer及范例：在Coffeecup HTML Editor内建有Frame Designer的功能，让你快速建立网页分割的效果，另外还提供了8种常用的Frame格式，你只要套用后再加以修改即可使用。

5.提供多种格式的声音供你作为网页的背景音乐。

6.提供Javascripts Gallery：若你不会编制Javascripts也没关系，Coffeecup HTML Editor为你提供10种好用的Javascripts，让你的网页看起来更具互动性。当你注册过本软件后可使用的Javascripts更多达40种以上。

7.提供DHTML Scripts的程序码，让你的网页看起来更具有声光效果。

8.内建5种CGI Scripts：若你需要CGI，Coffeecup HTML Editor也提供了5种CGI Scripts供你选择。

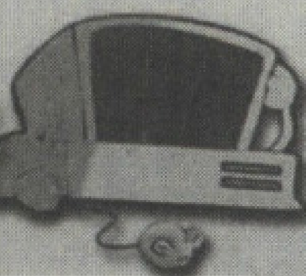
9.提供多种网页制作所需的元件：如Animated Gifs、图片、背景底图等供你选择，让你的网页看起来不再单调。

新版又增加了单按键上传网页、分割窗口预览编辑、100个Javascripts(新增40个)、直接从网站启动网页编辑、类似word的即时拼自检查以及30000个同义字功能等等。

Coffeecup HTML Editor的功能相当多，如果你习惯用文字型的网页编辑器，又想摆脱传统 WYSIWYG界面的拘束，那就绝对不能错过它。

下载：http://www.toget.com.tw/intro/network_homepage/network_homepage_editortext/20000229_2010.html

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第7期\BBX\下。



软件新天地

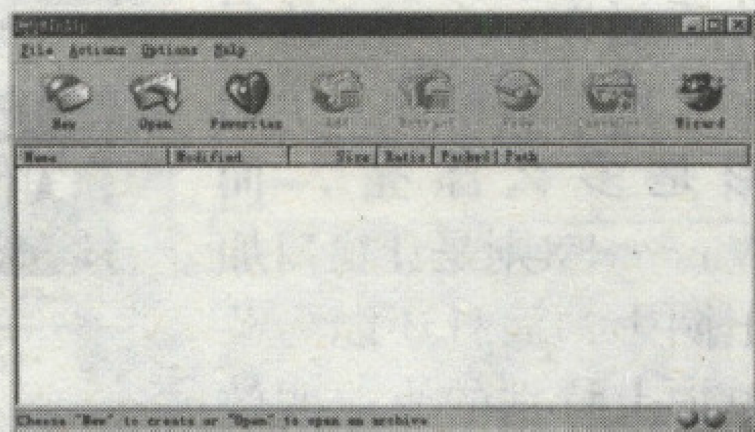
RUANJIAN XINTIANDI

广余 蔡旋

随着Windows 2000的盛行，我们要求新软件都能在Win2000下运行。这个季度有不少著名的软件升级，而且它们大多都能在Win2000里运行，大家可别错过了。

WinZip

版本：V8.0 正式版
性质：共享
网址：http://www.winzip.com



终于出到正式版，WinZip 8.0与资源管理器结合更紧密，你可以直接在资源管理器中压缩文件并用Email寄出去，而且还能直接安装Theme与屏幕保护。如果你用的是WinZip 7.0的话，那么装不装8.0并不要紧，可要是你已经用上了WinZip 8.0 Beta版，就一定要装这个正式版了，因为不管你是否注册过，那个Beta版都会过期的。

WinDVD 2000

版本：V2.1
性质：试用
网址：http://www.intervideo.com



还记得我在春节时为大家提及的WinDVD吗？当时为没有试用版而感到遗憾。现在该公司终于推出了免费试用版本，虽然功能少了一些、播放DVD的限制大了一些，但我仍然推荐大家试一下这个软件，尤其是那些只用过超级解霸的朋友。现在的播放软件有很多，最出名的是PowerDVD与超级解霸。前者是不少显卡赠送的，而后者则是国内装机时的必装软件之一，这么看来WinDVD好象不受欢迎。在网上曾有贴子讨论过，WinDVD不管音质还是画面，都是播放器中最出色的。

WinDVD 2000是一个多功能的影音播放软件，可播放DVD、VCD、SVCD、音乐等光碟。且WinDVD 2000支持Dolby AC-3 5.1声道输出，以及DTS数位剧院音场、S/PDIF数位音效输出，可以让DVD的音效充分发挥。软件具备所有DVD该有的基本功能，如提供CSS全区解码（有5次换区机会）、全屏幕播放、互动选单、卡拉OK、多视角即时切换、多国语言、多国字幕、影片分级选项等功能。说是WinDVD，但我不想谈DVD的播放，不是DVD不好，而是大家都没有DVD光驱，我也是把它拿来放VCD而已。试用版少了一些功能，不知道为什么竟然不能自动播放VCD，我只好手工在播放列表中加入光盘中的MPEGAV目录下的文件；另外，声音输出也只能使用双声道方式，而不能选择左声道或右声道，如果碰到双语VCD只好不用它了。但如果你使用的是原声的版本，尽量找同时具备杜比音效的，因为WinDVD默认就是使用杜比环绕方式，你能在两个音箱的情况下体验到杜比音效的震撼。

此次试用版本是简体中文版，操作上大家应该没有问题，当使用中看不到界面时，按下鼠标右键，即会有菜单出现，然后选择“查看”“播放器”就能关闭播放面板了。我在Win2000中安装了一次，不知为何出现wnaspi32.dll文件损坏的提示，只好到Win98的system目录拷了一个过来，希望大家不会出现这种状

况。

超级解霸2000

版本：2000

性质：限期试用

网址：http://www.herosoft.com



最近的超级解霸升级频繁，从技术上讲，超级解霸2000同以前的版本相比，在功能上有了极大改进，新增许多新颖功能，而且有许多成为豪杰公司的首创技术，只是有些功能我们用不上。

以下是超级解霸2000新增功能：

1、独创网络视频新技术，可实现很低的数据率满足33K modem实时传送160×128大小的视频影像。

2、使用网络视频新技术，用户可以方便地建立自己的影像网站和多媒体网站，多媒体视频E-mail、流畅的视频电话等。

3、支持3D加速，支持软件平滑处理，支持96KHz的高质量音频，真正享受家庭影院效果。

4、支持插件和界面编辑器，实现软件DIY。

5、赠送多种实用工具，包括AVI转MPG；MPG转GIF，MPG合并，MPG转标准VCD格式。

6、支持播放列表和可视音乐插件，新增图像浏览器，方便浏览各种格式图片。

超级解霸2000试用版里面没有演示的教学视频软件，不过，赠送的实用工具可一点也不少：AVI转VCD格式、DVD区码检测、MP3数字CD抓轨、MP3压缩工具、MPG转成标准VCD格式、VCD(DVD)转AVI、VCD(DVD)转GIF、卸载超级解霸2000、音频可视插件SDK（源程序）、自动播放伺服器。我特地在Win2000下使用它，发现超级解霸2000试用版在我的机器上播放VCD时没有声音，我的声卡使用的是Win2000自带驱动程序，在WinAmp中都很正常，不知为何在超级解霸里就是不出声。在Windows 98下使用，则没有此问题。

Netscape

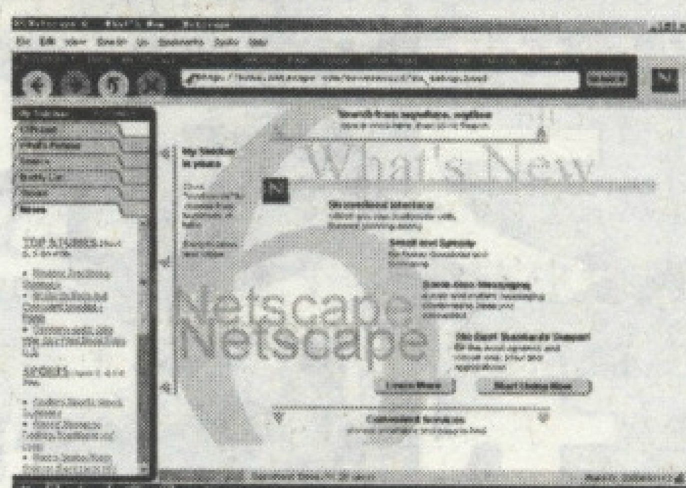
版本：V6.0 PR1

性质：免费

网址：http://netscape.com

还没有看到Netscape 5，竟然见到Netscape 6了，可见此中变化一定巨大。还记得早年大家都用它的时候，几乎所有的网页都建议使用Netscape，因为在IE浏览的效果与制作时大不相同。而现在，用惯IE的我们再回来用Netscape，却又发现不能再接受Netscape的浏览效果。

在网页效果方面，Netscape 6比4.7版有了长足进步，而且还100%兼容HTML4和CSS1。界面方面，Netscape 6可以说作得很出色，给人耳目一新的感觉。Netscape 6拥有网页自动翻译功能，用户可以将德、法、日、西、葡、意等国文字翻译为英文，也可以将英文翻译为德、法、日、西、葡、意等国文字及简体中文和繁体中文。其它功能包括：打网络电话、拒绝不想要的Cookie。据网景公司的官员称：Netscape 6又小又快，为什么这么说呢？如果你下载过IE5就知道了，IE5完整版高达70MB，而Netscape 6完整版才16MB，最小安装只有5.5MB。非常适合看不惯微软大容量软件的人使用。



安装方面Netscape 6需要在线安装，不过，有网友已经把它制作成安装版，不需要上网也能安装，只是运行时总先出一个无关窗口，尝试连接到Netscape主页后才让你真正使用软件，而且软件也不提供反安装程序，想不要它都不行。

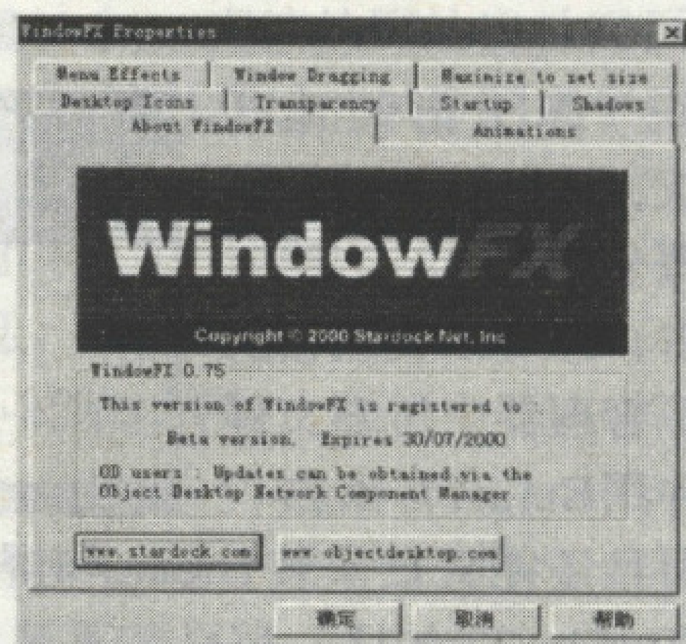
WindowFX

版本：V0.75

性质：共享

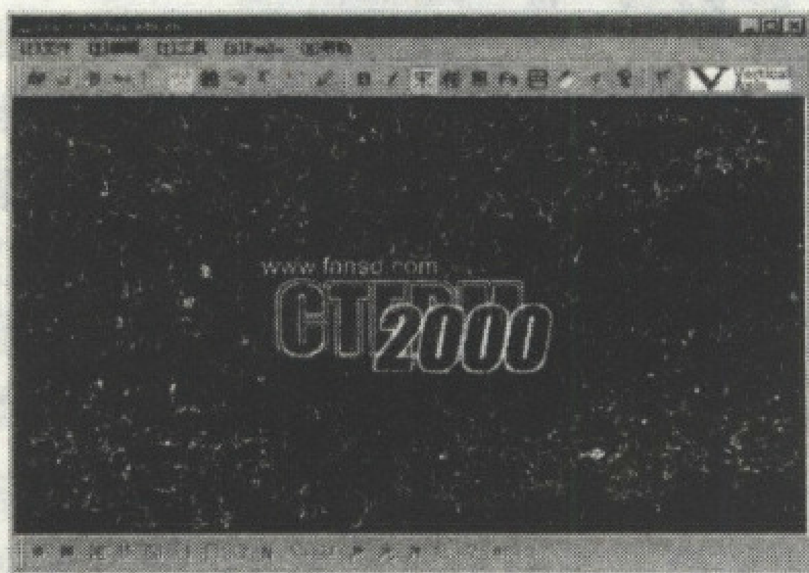
网址：http://www.stardock.com

WindowFX是个窗口效果改善工具，它的功能就是让窗口加上阴影。如果你看过Win2000的鼠标，就知道鼠标有个阴影是多么漂亮，而WindowFX则是让窗口加上阴影，而且还能为菜单加上特别的半透明效果。WindowFX功能还有：窗口移动时出现弹出式效果，让桌面的图标有透明效果，不会挡住漂亮的墙纸。这个软件主要是给Windows 2000使用的，不过我发现也能在Win98中使用，只是部分功能无法发挥。



CTerm 2000

版本：2000
性质：共享
网址：http://cterm.fanso.com

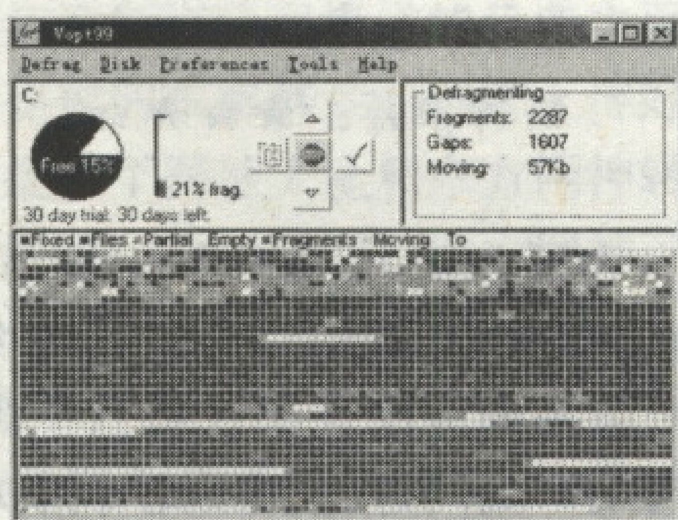


国内的几大网络已经开始互连，从163也能进入教育网了，我想这会提起大家进入各个大学BBS的兴趣。说起上BBS，就不能不用CTerm 2000啦。不过，我后来发现用这个网址http://bbs.tsinghua.edu.cn也能进入水木清华，只是习惯上还是喜欢用CTerm。

新的版本提供了2个新功能：一个是版面内文章搜索：很多网友对BBS上搜索文章的命令很不熟悉，这里来了一个集成化。你可以按照作者，题目和内容等搜索同一个版面内的文章。还有一个名叫非常“麻烦”的功能：文章末页定位提示。经常上BBS看文章的网友都知道，BBS上的文章如果大于1页，那么在翻到最后一页时，实际上并不一定整整翻一页，这个时候，如果文字多，看糊涂了，就往往找不到上一页看到哪里去了。CTerm此时就会在你读到的位置用反色架下划线标记一个字，用来提示你从这个地方开始往下读。

Vopt

版本：V4.15
性质：共享
网址：http://goldenbow.com/download.htm

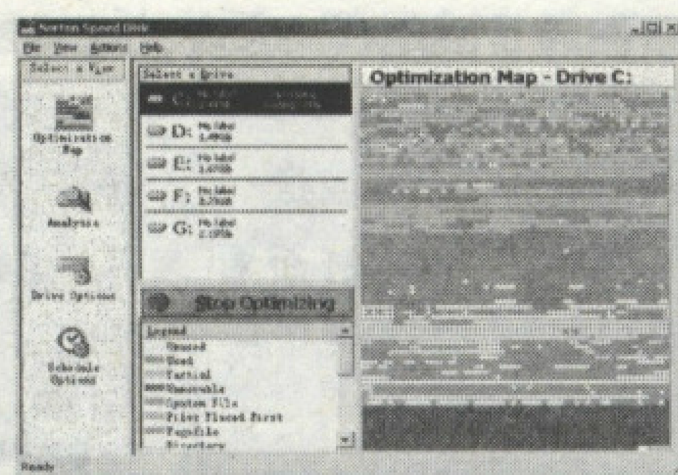


Vopt是个非常棒的磁盘碎片整理工具，工作速度相当快，和Windows 98自带的磁盘碎片整理相比简直是天壤之别。此次的新版本感觉比以前更快了。呵呵，也可能是我的心理作用。

在Windows NT4中是没有磁盘碎片整理工具的，也许使某些人认为Windows NT的NTFS文件格式不会带来碎片。错了，就算是NTFS也会有碎片产生，Vopt除了有Windows 98版本，也有专门的For Win NT整理工具，可惜我在Win2000中测试时，发现这个For NT版本不能运行，只报告没有找到NT4就停止了。需要注意的是Vopt的安装，它是共享软件，在没有注册码的情况下，可以有30天的试用期，在提示你输入信息时，在Name输入你的名字，记得在2个字中间加个空格，而Location不必填入，在Personal key处输入TRIAL。

Norton Speed Disk

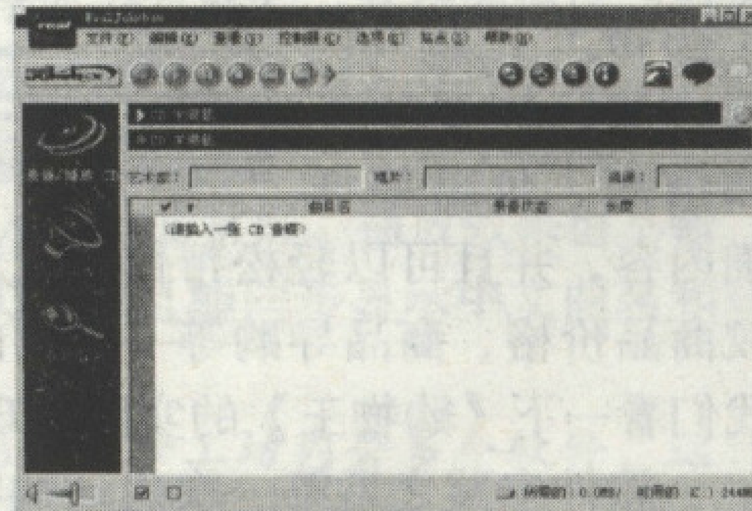
版本：V5.0 Beta
性质：共享
网址：http://www.symantec.com



Norton系列工具不需要我多说了吧，此次介绍的是Norton Speed Disk。它和上面的Vopt一样，是个磁盘碎片整理程序，速度快、效率高、界面亮丽。曾经有人把它与Vopt比较，用Vopt整理完毕后，在Norton Speed Disk中显示仍然有一小部分没有整理过，我们应该相信谁呢，恐怕大家都会信任这个老牌的Norton吧。这次的升级是For NT4+SP3的，但我测试过，它可以在Win2000下正常运行。

Real Play 简体中文版

版本：V7.0
性质：免费
网址：http://www.real.com



Real Play是个优秀的网上音乐、视频播放软件。最新版本V7.0我们以前已经介绍过，而现在Real公司推出了简体中文版，看起来就是舒服。软件里面除了有Real Play G2外，还多了Real JukeBox，它能提供给你完整的rm、mp3解决方案，当然也是个中文版。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第7期\BBX\下。

晶合实验室 新品初评

互联网的诞生和发展为软件的发展提供了新的平台和新的运行方式，软件完全可以将互联网作为一种手段和属性，使软件获得新的生命，这种新属性的概念就是“Internet Inside”。日前，北京实达铭泰公司郑重向业界宣布：经过近一年的探索和实践，将带头倡导一场“i软件”运动，这将给传统软件业和互联网业带来新的革命，是软件和互联网的一次共同升华。的确，互联网资源太丰富了，各种信息充斥视听，以致于我们不知如何面对。实达铭泰公司最近出品的i软件系列给我们提供了一种解决方法。

东方购物王

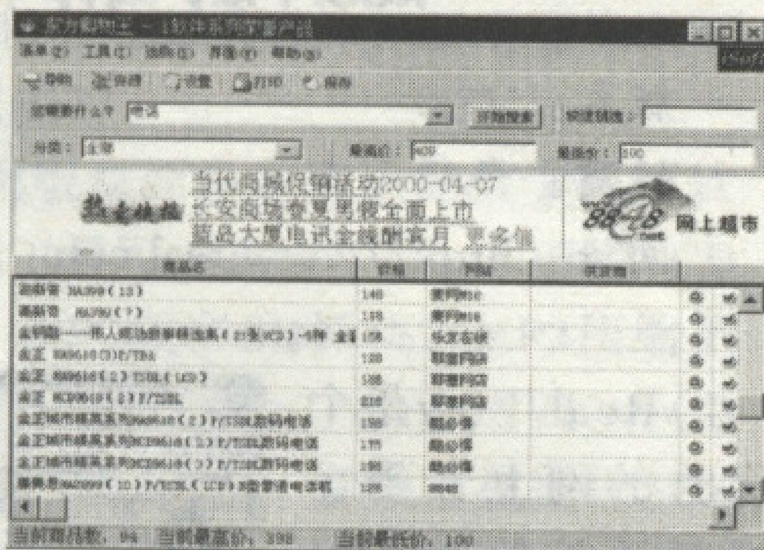
载体：1CD

出品公司：实达铭泰

上市日期：2000年5月12日

价格：29元

编辑推荐：★★★☆



《东方购物王》是帮你简化在网上购物过程的软件，你不需要登录任何购物网站，《购物王》就可以帮你找到想要的商品信息、价格等详细内容，并且可以轻松帮你完成注册，寻找商品、比较商品价格、商品导购等一系列的烦琐工作。下面让我们看一下《购物王》的实际表现。

软件安装之后第一次启动购物王时，用户首先需要进行注册。软件会自动注册到多个网站，之后我们就可以尝试一把购物了。我们以电话为商品名称，最高价定义为400元，最低价100元进行搜索。测试结果非常令人满意，在窗口中详细列出了具体商品名称、价格及所在网站。点击位于页面右侧的“产品详细信息按钮”，可打开该商品所在网页，可以详细查看诸如外观、配件、赠品、付款方式等细节。也可以直接点击购物王界面最右侧的“购买”按钮。接着进入所选商品所在网站的购物筐（车），剩余操作就和普通购物网站没有什么区别了。如果尚未确定需要什么东西，可以通过购物王的“导购推荐”来浏览网上的最新产品。目前提供2种导购方式：根据用户身份和用户需要的商品类别来提供推荐信息。另外，《购物王》还提供了600个左右的购物网站资源，为用户上网购物提供了一定方便。目前支持16家最大的购物网站，对其他网站的支持正在不断增加之中。

大众软件 新品初评 晶合实验室 POPSOFT MAGAZINE

编辑点评：对网上购物有一定的帮助作用，可节省用户大量上网时间。但由于目前多家网站尚无统一规范，使用FSS和FBS技术对有些网站查找时有时会出现定位不准确的问题。如使用购物王以电视为关键字查询，返回结果是电视跳舞毯类型的信息。不支持具体购物名称搜索，如书名或CD名。在启动购物王时，会在屏幕右侧有一个铭泰电子服务中心的窗口，该窗口会自动总在最前，影响其它程序的操作。至于注册问题，用户通过软件可自动注册到多个网站。商业网站一般都要求提供详实资料，如身份证号码，而本程序却只要求输入几项，因此一些用户可通过提供虚假资料成功注册一些网站，这对于商业网站的正常秩序有些不利。

东方拍卖王

载体：1CD

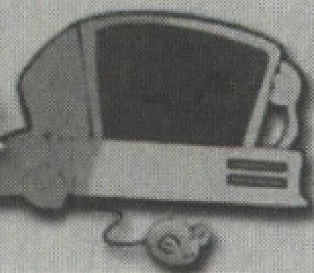
出品公司：实达铭泰

上市日期：2000年5月12日

价格：29元

编辑推荐：★★★☆

《东方拍卖王》主要分成2个部分，竞拍和寄卖。竞拍部分的性能和《购物王》基本相同，但是鉴于竞拍的商品大部分是二手商品，主要交易是在用户与用户之间进行，因此《拍卖王》的查询条件多了一个按照城市查询，以提高交易的成交率。寄卖部分，《拍卖王》能够帮助用户快速地登录寄卖网站，将需要寄卖的东西在各大寄卖网站上登记，提高寄卖交易的成功率。点击“卖点东西”标签，会看到立即弹开



的选择发送站点页面，其中列明了主要的拍卖网站，选中其一或点击“下一步”。按提示键入“商品名称”和“商品描述”，点击“下一步”。键入“起始价”和“底价”。填好后单击“下一步”，按提示键入用户在所登录的站点的用户名和口令，单击“卖出”，即可将拍卖信息发送上网。《拍卖王》目前支持10家最大的拍卖网站，对其他网站的支持正在不断增加之中。



编辑点评：同《东方购物王》。

东方网页王

载体：1CD

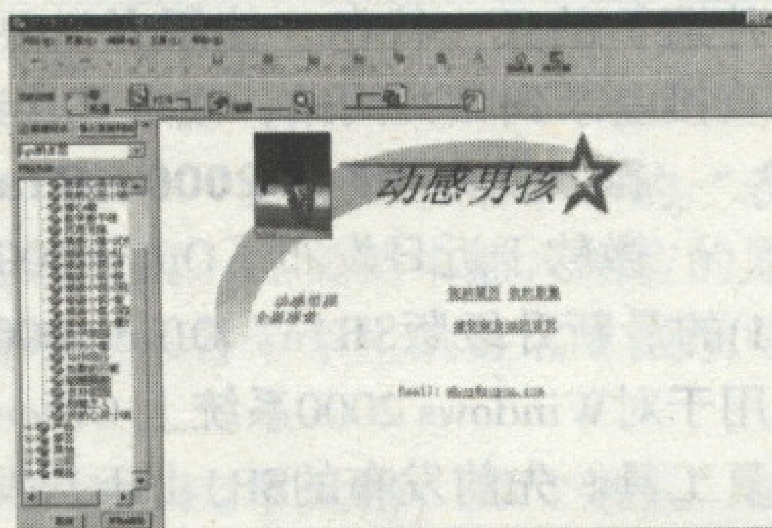
出品公司：实达铭泰

上市日期：2000年5月12日

价格：29元

编辑推荐：★★★★

《东方网页王》顾名思义为网页制作工具。打开主界面，在上方工具栏中依次排列新建、打开、编辑、预览、上传和上网浏览按钮，非常便于初学者进行相关操作。由于《网页王》使用模版为初始状态进行编辑，模版的多少决定了网页制作的好坏。我们计算了一下，《网页王》一共提供了69个模版，据悉模版资源是可以通过网络不断增加的。值得一提的是《网页王》提供了一个300MB的素材库，包括图像、声音、文字等资源，对于初学者制作一般网页足够了。《网页王》还提供了实达所有公司提供的免费主页空间，没有空间限制，只要你的东东够多，尽管上传好了。另外，工具菜单中还提供了网址大全和东方网神转码精灵。其中网址大全可链接Internet资源；东方网神可将文件进行国标码、大五码和GBK的自由转换。



编辑点评：适合一般用户或初学者学习使用。而计划在网页方面有所建树者或高手只可在此借鉴一二，因为最好的网页制作工具还是FrontPage和Dreamweaver，《网页王》在整体功能上还不能与其相比，如不支持某些特殊网页技术（如：Flash技术、CSS技术等）。

注：以上实达铭泰每款产品都奉送东方搜索王Ver RC3、新闻通Ver 2.0、股票通1.0、邮件代理、http代理及IE5.0。

MP3音乐梦工坊

载体：2CD

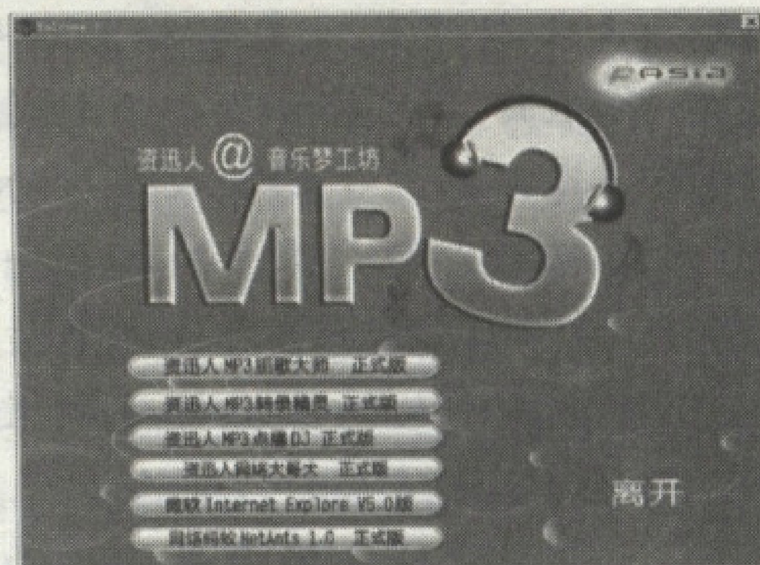
出品公司：北京网联资讯人网络科技有限公司

上市日期：2000年4月20日

价格：48元

编辑推荐：★★★★

MP3音乐梦工坊由一个圆型金属盒包装，非常精致，内含2张CD。其中一张CD收录了欢腾原创音乐榜的十大榜首金曲，有零点的《等你把梦做完》、郭峰的《在你面前我好想流泪》等，非常超值。第二张光盘含多个软件（见图示）。其中《MP3抓歌大师》是一个基于Internet的“客户端”音乐与娱乐资讯搜寻工具，我们用它可在网上搜寻自己喜欢的歌和关注的歌手，而且MP3抓歌大师集成了软件下载搜寻，非常体贴用户。我们以童安格为查询内容，选择完整搜寻方式进行搜索测试，返回结果非常令人满意，在Internet上查到很多关于童安格的信息，当然其中包含许多歌曲，鼠标单击即可开始下载，这款软件对于喜欢上网当MP3的我来说可谓一旦拥有，别无所求。《MP3转录精灵》是将CD转录为MP3的工具，此类软件已经很多，不过该软件界面简洁明快，初学者一看就会，其压缩速度与质量还是比较令人满意的。《MP3点播DJ》其界面是一只非常酷的立体田螺，多种功能键集中在一只小田螺上，安排错落有序，整体给人感觉非常好，播放效果也不错，支持WAV、MIDI格式，并且能同步显示中文曲名和歌词、联机编辑歌词。



编辑点评：MP3音乐梦工坊内含多个软件，运行稳定，且提供一张正版CD，虽是48元的价位，但已是非常超值了。《MP3抓歌大师》也具有同上文介绍的“i软件”一样的功能，将软件定向在互联网上。其实还有许多英雄所见略同的公司和共享软件作者在开发类似软件。



杏林书社

办公新概念

栏目新语

处在当今飞速发展的信息社会，人们感到无论是生活还是工作节奏都在日益加快。摆在我们面前的问题是，如何在尽可能少的时间里有效完成更多的工作，也就是如何来提高工作效率。这一点对处于电脑应用已较为普及的办公领域的人们来说尤为重要。所以，从本期开始，我们将开设一个名为“办公新概念”的栏目，内容涉及办公软件的新闻、使用方法和技巧；其目的在于向大家提供办公应用领域较为全面综合的解决方案，更多地挖掘出我们常用办公软件的潜力，提供更多有使用价值的技巧以提高工作效率；在一些功能类似的办公软件中根据个人在功能需求上的不同来选择适合自身的软件，有的放矢、物尽其用——这正是软件使用中最重要的。希望大家能够喜欢并多多支持这个栏目。

办公新闻

微软的对策

作为对Outlook电子邮件系统造成极大危害的“I LOVE YOU”病毒的对策，微软公司推出了一个用于更改Outlook处理可执行VBS方式的安全增强补丁，来填补许多安全漏洞、有针对性地限制某些常用功能，以增强Outlook系统的安全性。该安全增强补丁可用于Outlook98和Outlook2000，但Outlook2000用户需安装Office2000的SR1。用户可从微软网站下载安全增强补丁来进行升级，也可使用Office的自动升级功能进行升级。

微软即将公布有关Mac Office的细节

微软即将公布有关最新版Mac Office套装软件的细节。最新版的MacOffice套装软件被称为Office2001，集成了电子邮件和联系管理软件。最新版Mac Office套装软件的开发代号是Office9，它也是自Mac Office98问世以来，Macintosh版Office套装软件最重要的一次升级。除了包括Windows版Office套装软件中新增的功能之外，它还拥有一些独有的新功能。微软没有确定最新版Mac Office套装软件的正式发布日期，也没有明确指出它将如何应对Mac操作系统将在今年夏季发生的重大变化——苹果公司计划在今年夏季推出下一代MacOSX操作系统。

汉王公司推出了新款字符识别软件——《名片通》

最近，北京汉王科技公司针对扫描仪推出了一款新的OCR字符识别软件——《名片通》。该产品可以借助于任何品牌和型号的扫描仪，将成百上千的名片“一扫而光”，并存储到计算机或掌上电脑中。

据介绍，这种名片识别软件对汉字的识别率已达到99%以上，它可以根据扫描仪幅面的大小，一次扫描识别10多张名片，且可连续扫描几百张名片图形，一次识别，识别速度为每秒3张左右。因为采用了汉王科技最专业的汉字、英文、数字混排识别技术，名片通可以非常成功地识别归类名片上的电话、网址、E-mail地址等特殊符号。《名片通》对电脑中名片信息的管理能力也很惊人。使用者可随意将电子名片分类、排列、备份，或者根据存储的原名片图像修改电子名片。为了方便使用，该软件还可将有关名片信息导出到Outlook、Excel等通用软件中，并可将排列有序的名片信息传输到PDA和基于WinCE的掌上电脑等设备中，帮助使用者建立移动的资源网络。与网络相通是《名片通》的又一特色，使用者只要按一下按钮，就可以直接登录到相关网站，或者直接给朋友发送E-mail。

微软发布Office 2000 SR1a

微软于近日发布了Office 2000 SR1(Service Release 1)的最新升级版SR1a。Office 2000 SR1a中包含了一个用于对Windows 2000系统上 Office 2000的注册表信息修复工具。先前发布的SR1由于开发周期的缩减和未做细致全面的测试，所以存在着不少Bug，发布不久，微软就收到了许多用户的抱怨。SR1最大的问题出现在由Windows NT4.0升级的Windows 2000系统上，SR1很可能不能进行正确安装。SR1a可通过自带的注册表修复工具来修复上述及其它的一些Bug。大部分Office 2000的组件都可通过SR1a进行升级，包括Word，Excel，Outlook，PowerPoint，Access，FrontPage和Publisher。

充分利用中文Word2000的表格计算功能

在不少用户眼里，文字的编辑、打印要使用Word，而进行表格计算则要用到Excel。不错，Word的确是一款优秀的文字处理软件，文字处理方面的任务找它绝对没有错，不过表格计算工作是不是一定要使用Excel就值得商榷了！也许有些用户还不知道，我们用来从事文字处理的中文Word2000也提供了简单的表

格计算功能，尽管它与Excel相比还存在一定的差距，不过基本的四则运算、求绝对值、平均值及逻辑判断等功能都一应俱全，简单表格的计算完全不在话下。有了这一功能，我们在从事文字处理工作时碰到简单的表格计算就再也不必劳Excel的"大驾"了，直接在中文Word2000内部就可以完成，这就极大方便了广大用户的使用。

为尽可能简化用户在从事表格计算时的操作，中文Word2000在对表格中各个单元格的排列、计算公式的定义、各种计算函数的名称及参数等方面都与Excel保持一致（如表格中的各个单元格同样被称为A1、A2、A3、B1、B2……，求和公式同样定义为SUM等等），同时它又新增了一个表格计算向导，全程指导用户如何从事表格的计算工作，这就使中文Word的表格功能变得非常简单。

假定某教师拟利用Word打印学生的成绩表，并使用其表格计算功能计算每个学生的总分和平均分（如图1所示），即可按下述方法具体操作中文Word 2000的表格计算功能。

成绩 姓名	语文	数学	外语	总分	平均分
张三	83	95	89		
李四	91	89	90		
……					
合计					

图 1

1、利用"表格"菜单"插入"子菜单中的"表格"命令（或手工绘制方式）在文档中插入相应的原始表格，然后在表格中输入各个学生的姓名、成绩等原始信息；

2、将光标移至表格的E2单元格，即"张三"的总分处（中文Word2000对表格中各个单元格的名称定义与Excel完全一致，广大用户可直接参照使用）；

3、执行Word"表格"菜单的"公式"命令，打开"公式"对话框（如图2所示）；

4、此时"公式"对话框的"公式"栏中将显示出系统的默认计算公式"=SUM(LEFT)"。熟悉Excel的用户都知道，该公式表示求左边各个单元格的总合，正好满足我们计算总分的需要，我们无需作任何更改，直接单击"确定"按钮即可；

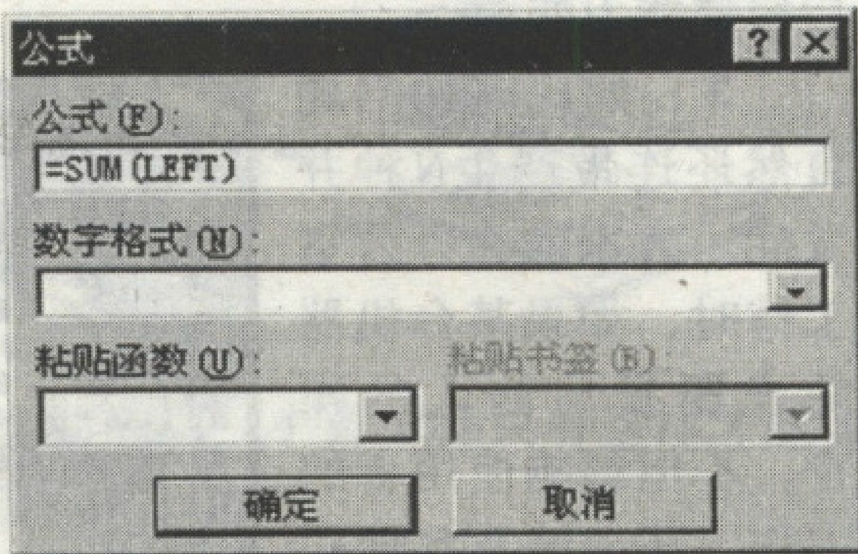


图 2

5、将光标移至表格的F2单元格（即"张三"的平均分）；

6、再次执行Word"表格"菜单的"公式"命令，打开"公式"对话框；

7、此时系统又会在"公式"对话框的"公式"栏中显示出系统的默认计算公式"=SUM(LEFT)"，不过此时我们需要计算的却是前3项的平均值，这个默认值就不能满足我们的需要了，应删除这个默认公式；

8、大家若记得求平均值的函数，则可直接在"公式"对话框的"公式"栏输入相应的计算公式，否则应单击"公式"对话框的"粘贴函数"下拉框，然后从中选择求平均值函数"AVERAGE"（Word为表格计算功能提供了大约20个计算函数，它们的具体内容及作用请参见附表1）；

9、此时Word"公式"对话框的"公式"栏中将显示出求平均值公式"=AVERAGE ()"，用户应在括号内指定相应的计算范围"B2:D2"，使之变成为"=AVERAGE (B2:D2)"（即计算B2、C2、D2 3个单元格的平均值）；

10、在"公式"对话框的"数字格式"栏中选择计算结果的表示方式（如是否显示小数、保留几位小数、如何反映负数等，有关数字格式的具体含义请参见附表2）；

11、单击确定按钮，关闭"公式"对话框；

12、此时，Word会分别在E2单元格和F2单元格中各插入一个"{=SUM(LEFT)}"和"{=AVERAGE(B2:D2)}"的域（如图3所示），用户只需选定相关域并按下Alt+F9键即可切换到计算结果显示状态，然后就可

成绩 姓名	语文	数学	外语	总分	平均分
张三	83	95	89	{ =SUM(LEFT) }	{ =AVERAGE(B2:D2) }
李四	91	89	90	{ =SUM(LEFT) }	{ =AVERAGE(b3:d3) }
……					
合计					

图 3

以看到计算结果267（总分）、89（平均分）了（如图4所示）。另外从图3和图4中我们可以看到，无论是域代码还是最后的计算结果，它们的颜色都与普通文本

成绩 姓名	语文	数学	外语	总分	平均分
张三	83	95	89	267	89
李四	91	89	90	271	90
……					
合计					

图 4

存在一定的区别，这主要是系统为了让（下转21页）

古人云："风声雨声读书声，声声入耳"……

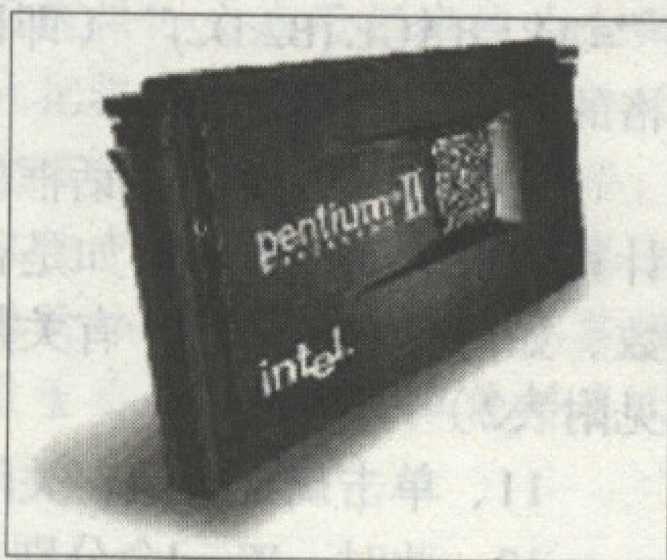
我想这句古话用到我们这些PC爱好者身上再合适不过了，日日都会有无数"风声、雨声、读书声"钻入耳中……读到这儿各位看官可别误会，小弟我一不说家长

北京　大玩童

由高倍速光驱想到的

GAOBEISUGUANQU

里短，二不谈国家大事，单和您侃侃PC硬件在发展中给我们带来的种种技术、社会及健康问题。



那所谓的"风声、雨声、读书声"又是指什么呢？7200 rpm高速硬盘带来的噪音？水冷设备的滴滴哒哒？为学电脑的拼命读书声？呵呵，在DIY发烧友领域自然就是这些，每天坐在电脑前工作、学习、娱乐，面对无数硬件设备轰轰隆隆的声音，你是否注意到有很多东西需要认真思考一下呢？

我们就从"声"来乱侃一气吧^o^！说到PC里的声，真可谓大而全。从主电源到CPU风扇，从光驱到硬盘，没有一个踏实的，更恼人的是近年来显卡上也冒出了风扇，像TNT2 ULTRA、GeForce 256等，而ATI的Rage Fury MAXX和马上面世的Voodoo5等竟有两颗或以上的主芯片及风扇，噪音和功耗会更大。不过说句心理话，目前噪音的主要来源还是速度越来越快、容量越来越大的储存设备。

我们先以IDE硬盘为例，以前大都是4500转到5400转，而现在猛增至7200转，更高级的SCSI硬盘更是做到15000转（Seagete最新的那种），如此高的速度提升导致硬盘声音和热量明显加大，而好的解决办法却迟迟不能出台。对于热量，我们可以通过加装"酷先生"硬盘风扇来解决，而对于高噪音则无能为力。（……怎么会无能为力？把棉花塞进耳朵里不就行了？……）

另外一种重要的储存设备是光驱，其盘片比硬盘易移动、容量也不小。不过在设计上它和硬盘是有本质区别的，首先是密封结构不同：硬盘是存储于真空中，其驱动器和盘片部分出厂时就做在一起，而光驱的盘片是放入的；其次内部结构有区别：硬盘驱动器内通常可以放入三、四张碟片，而光驱中只能放一张盘，当然你一口气安装三个光驱我也不反对^_^。

对于光驱，笔者觉得它的弊病比硬盘更为严重——硬盘只会产生一定的热量，而光驱除高热量外还会发出极大噪音及震动，这对机箱内部的其他配件是很不利的，对于周围环境也有恶劣影响。就像笔者前几日给友人装的某牌50速光驱，用时有火车开过的感觉，当放入一张质量一般的盘片时，它的震动带得电脑桌都一起颤，您就可想而知机器里面的部件会震成什么样了。另外就是噪音和发热量，夸张点儿讲：它的噪音恨不得把三里地外熟睡的猪吵醒，全速运转时光驱外壳能在夏天煎熟鸡蛋。

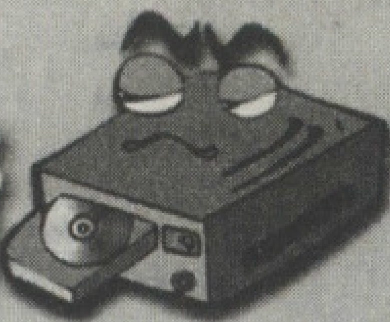
纵观CD-ROM从单速进展到现在的50余速，我们不难看出它存在如下多种弊病：

1、越来越高的转速使震动加大，从而使放在其中的盘片使用寿命降低，尤其我国国情特殊，满街D版盘质量很差，盘片薄、对激光的反射效果差。

2、同样问题也存在于驱动器本身，很高的震动和热量会造成机芯变形和激光头寿命缩短，长期使用后容错能力变差。

3、如此多的问题自然还连带产生N种并发症。大家同在办公室工作时，如果某台机器的光驱发出恼人的噪音，不但影响使用者的工作，还会波及其他同事。若是一间屋子内所





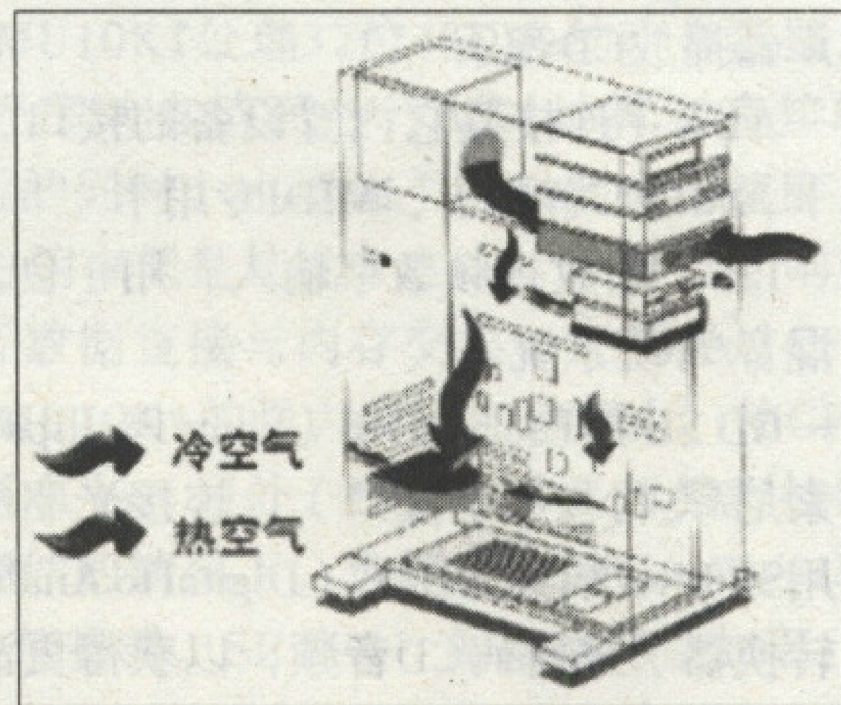


有光驱都如此的话……嘿嘿！这就不用叫办公室了，干脆称之为“车间”。

4、要是继续联想的话问题就更多了：人耳能承受的噪音是有限的，长期被噪音困扰会导致耳鸣或听力下降；此外震动和噪音会使电脑内其他部件寿命缩短，时间长了会污染环境，吵到小朋友怎么办？就算没吵到小朋友，吵到花花草草也不好嘛……

经过综合分析后我们应该认识到，电脑配件产品出现如此多的弊病决非偶然，在偶然中存在着必然，这是市场经济发展的必然结果。因为，所有的硬件厂家都以追求最大利润为最终目的，以CPU或图形加速卡的芯片为例，INTEL或nVIDIA等都在不断改进制造工艺，芯片内核由.35到.25到.18微米不断进步，新工艺可使CPU减少发热量和降低制造成本，但我们并没有感觉CPU变凉，因为在工艺改进后那些制造商便想方设法将其频率提高（超频？！？），因为只有这样才能提高性能增加竞争力。这就是GeForce256为什么如此之热的原因—nVIDIA才不管您机器内温度有多高呢，报废后再买它的新产品岂不更好？

在技术不断发展中，各商家只顾自家，时间长了自然出现上面提到的种种问题。换句话说，现在的PC硬件制造商只为其利润而研发、生产产品，根本不顾机箱内部的“生态环境”，也不管我们这些穷苦DIYer能否容忍自己的爱机“苟延残喘”于高温酷热下。



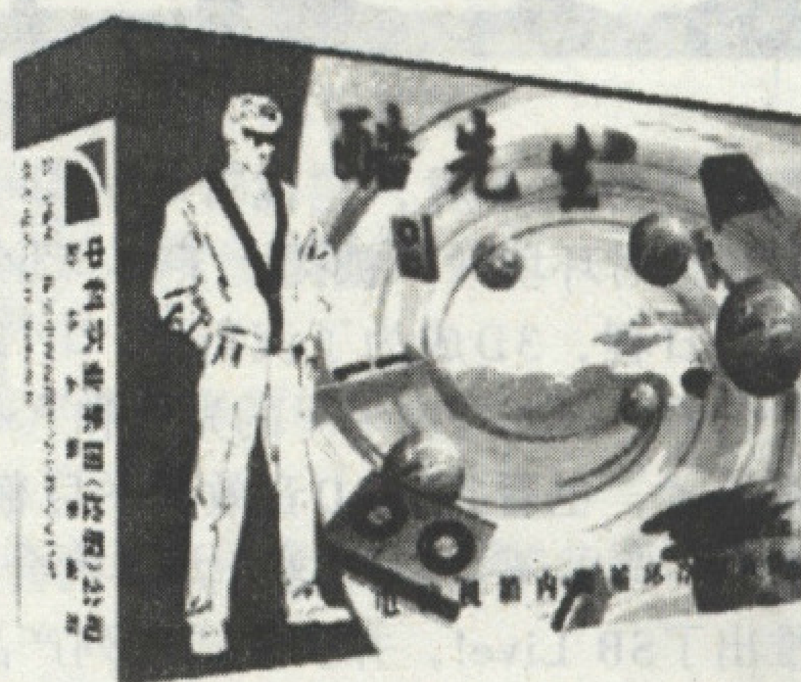
所以笔者认为：现在必须把做好PC内部的环境保护作为重点去分析，一要注重机箱内部的通风、除尘及散热等工作，二来在选购硬件产品时尽量挑选符合环保要求或人体工学的产品，小弟觉得只有这样才能算是真正有水平的DIY。

在文章末尾我向大家举几种既有完善性能，又符合环保趋势的硬件产品，在合理价位上，我觉得这类产品才能称为精品。既然是精品，我们就有义务让它们在DIY领域生根发芽。

回到上面光驱的话题，那些高噪音、高震动的问题，并不发生在所有光驱身上。噪音和震动通常存在于那些采用钢制机芯、双面悬浮系统的光驱中，而另外一类塑料制机芯、ABS（自动平衡）结构的光驱就会相对好一些。但是简化的制造会导致读盘速度、容错能力等方面出现各种不足，那么性能和环保标准是不是对立关系呢？不是的，笔者近来在市场上看到一种具备“冷静指”功能的光驱，该功能能够降低光驱的主轴马达转速，消除不必要的噪音、震动及热量，用法也很简单，只要按住其开门键两秒就能实现。具备这种功能的光驱叫做“大虎鲨”。

小弟认为这是一个比较理想化的方案：当我们使用大容量数据盘时，可以让光驱全速运转，如安装大游戏或Windows等；当传输量不很大时可以通过冷静指功能来减低马达转速，如播放VCD影片或听MP3音乐等。而且它的容错能力也丝毫不比其哥哥“大白鲨”差。

还有整机的散热和通风问题，近来广受好评的“酷先生”系列制冷系统，它由多个散热设备组成，包括：



a、用于连接在硬盘盘体表面的双风扇，可以将硬盘整体温度明显降低；

b、安放在机箱外部接口（五寸区或光驱）位置的双进气风扇，吸入的空气直接面对主风扇，能够明显改善机内的空气流通；

c、安装于PCI插槽位置的高能涡轮式外吹风扇，用于把PCI声卡、AGP显卡、SCSI卡等板卡类设备的热量从下侧排出；如果能在对面安置一个8×8的进风风扇，则对流效果更好；

经过技术人员的测试，在开机环境为27摄氏度的前提下，运行Quake3两小时后温度提高了17度；而使用“酷先生”系统进行辅助散热后，温度提升了7度。就是说它可使PC内部整体温度降低10度，这对延长整机寿命和提高工作稳定性能起至关重要的作用。下面的示意图清晰地反映了“酷先生”的散热情况，它使机箱内部空气得到了最大限度流通。

SB Live! 三维大世界

广东 邱晓光/杨靖宇

尽管Aureal在很早以前就推出了3D音效，但PC业界是很注重规范的，创新作为声卡标准的代言人，它一日未发布3D音效标准，我们还不算真正接触到3D音效。终于有一天，创新也推出了自己的3D音效——EAX（Environmental Audio Extensions，环境音效扩展技术）。Sound Blaster Live！作为第一个拥有此技术的产品，诞生差不多两年了，到现时为止，它已经发展为庞大的家族，下面让我们共同进入3D音效世界观摩一下吧。

一、概述

今天，声卡已经成为多媒体电脑的标准配置之一，难以相信在没有音乐和音效的情况下玩游戏会是什么样子。由于人们对声音的要求越来越高，旧式的FM（Frequency Modulation，频率调制）和MIDI（Musical Instrument Digital Interface，乐器数字接口）已经不能满足要求。为了得到更多的音源和更好的音质，定位音效和实时环境效果被提上了议事日程，3D成为了流行的代名词。创新是声卡界的先驱和领导者，也看到了3D音效卡的巨额利润，当然不会放弃这个大好机会，借此推出了SB Live!，并扩展成系列产品，准备一举进军高、中、低档市场，好好地赚它一笔。

SB Live!（标准版），主卡型号CT-4620
SB Live! Value（超值版），主卡型号CT-4670
SB Live! Value（周年纪念版），主卡型号CT-4620
SB Live! Digital（数码版），主卡型号CT-4830
SB Live! Platinum（白金版），主卡型号CT-4760
SB Live! Digital Deluxe（数字豪华版），主卡型号CT-4760
SB Live! X-Gamer（专业游戏版），主卡型号CT-4760
SB Live! Player（普通游戏版），主卡型号CT-4760
SB Live! MP3+（MP3压缩音频版），主卡型号CT-4760

型号越新的表明制造工艺越新，如CT-4830芯片采用0.25微米制程，发热量比其它0.35微米制程的型号低。

二、SB Live! 标准版

标准版整块PCB（printed circuit board，印刷电路板）为半长的32位PCI卡，上面有许多功能扩展接口。

外置接口

—Joystick/MIDI：标准15针D型接口，支持游戏杆和MIDI设备

—Line Out 1：前置扬声器或立体声耳机（32欧姆），除两个简化版（Value和数码版）外，SB Live!系列均为镀金模拟输出接口。

—Line Out 2：后置扬声器，不支持耳机

—Microphone In：外置模拟式麦克风，没有电磁干扰声

—Line In：模拟式线输入

内置接口

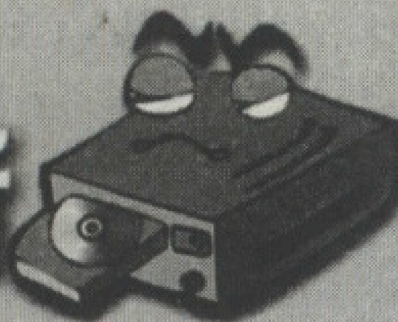
—TAD：TAD（Telephone Answering Device，电话应答设备），如果你有一个进行自动应答的Modem，可连接它来作为更完整的多媒体系统。

—CD Audio：CD音频接口，可以通过连在声卡上的扬声器播放CD音乐

—AUX：连接其它内置设备的接口，如：TV/FM调谐卡，MPEG解码卡，MIDI专用卡

—I2S：缩放视频数字输入，用于创新的PC-DVD数字混音/环绕系统

—CD S/PDIF：S/PDIF（Sony/Phillips Digital Interface，索尼/飞利普数字接口），连接光驱的S/PDIF输出口，用SB Live!本身的DAC（Digital to Analog Converter，数模转换器）来解码CD音频，以获得更清晰的声音。在实践过程中，我发现即使把声卡的音量和波形值开到最大，也不会听到有任何杂音。如果要试听音质，请不要选择MP3，因为MP3经过压缩，并不能反映声卡的真实效果，还是用CD音乐比较准确。不过，光驱是否支持标准的S/PDIF对于数字输出有很大影响，不合格



的光驱会出现大量杂音，某些光驱甚至只有物理接口而不输出信号，更是令人“叹为观止”。

—Microphone：连接内部麦克风，可输入其它扩展卡输出的声音

—Modem：连接内置式Modem，你可以使用现有的麦克风/扬声器设置来控制Modem的DSVD或扬声器。

—Digital I/O Header：AUD_EXT40针接口，用带状电缆连接数字输入/输出子卡，支持更多的附加设备

数字I/O卡接口

—Digital DIN：连接Cambridge Soundworks 7.1八扬声器桌面剧院系统

—SPDIF IN：外置RCA数字输入

—SPDIF OUT：外置RCA数字输出

—Mini-DIN MIDI IN：附加的MIDI输入

—Mini-DIN MIDI OUT：附加的MIDI输出

数字I/O子卡可用来连接杜比环绕声系统，无须经过数模转换，也避免了声音的损失，播放DVD影碟真是太棒了。附加MIDI接口为电脑音乐创作人提供了更大的发展空间，声霸卡一向是专业级的象征，SB Live!自然也不例外。

从上面的规格看出，SB Live!标准版几乎提供了我们可以用到的所有音频接口，能满足各阶层人士的需要。其核心是EMU10K1（创新和E-mu共同设计）这款市面上数一数二的DSP（Digital Signal Processing，数字信号处理芯片），它拥有的两百万个晶体管可达1000 MIPS（million instructions per second，百万条指令/秒）的运算能力，要知道，AWE64的EMU8008只有36 MIPS，Aureal Vortex也不过600-800 MIPS，因而它能把CPU从繁重的音频数据工作中解放出来。使用创新的插补系统可让EMU10K1处理32位48KHz的声音数据，不须通过驱动程序的支持而进行即时计算和直接输出，在提高音质的同时，也增加了游戏的运行速度。PCI声卡的CPU占用率低是其优点之一，而SB Live!则更进一步，让声音数据直接与内存交换，无须经过CPU干预，再借助EMU10K1的强大硬件加速能力，使CPU占用率降至最低水平。另外，DSP芯片是可编程控制的，在不升级硬件的情况下，也能用升级LiveWave驱动程序来实现性能提升。SB Live！的基本特性如下：

波表合成

—EMU10K1音乐合成引擎

—512复音MIDI波表合成（硬件插值时为64复音），1024个PCI复音

—48个MIDI通道，256音段MIDI合成，128个GM&GS兼容工具和10个工具包，1000种MIDI乐器

—用户定制波表采样设置，包括2MB、4MB和8MB

—32MB声音样本读入主机内存，方便专业级音乐处理，不用声卡自带内存。波表库容量大的优点是声音采样真实，完美表现出各种高低效果。

效果引擎

—EMU10K1效果处理器

—实时数字效果：反射、合唱、扩音、声音转移或变形

—有96个硬件通道混合音频流

—可定制架构允许自由控制声音效果和通道，用于MP3、CD播放或游戏

—数字混音系统能够消除信号噪声

—控制所有音源的低音和高音

3D定位环境音效

—为四声道输出和耳机作优化，并加入HRTF（Head Related Transfer Function，头部关联传输功能）、Z轴/垂直方向定位，别忘了，这也是A3D 2.0的新特性之一。

—96个DMA（Direct Memory Access，直接内存存取）通道，64个用于输出，32个用于效果

—64个DirectSound二维音效通道

—32个DirectSound3D三维音效通道

—64个硬件波表声音

—448个软件波表声音（必须借助CPU）

—8点采样转化

—创新多音箱环绕声系统把声音扩展到360度，最多支持8个音箱

—实时DSP效果

—EAX 1.0、EAX 2.0的Occlusion墙壁反射隔离、Obstruction物体阻碍声波衍射特效、EAX 3.0增强了回响效果

—输入/输出文件式环境音效升级系统，预设值可自由定制

32位数字音频引擎

—8位到16位声音比率

—8KHz到48KHz采样率

—所有音源都是32位

—支持模拟/数字双模式

—硬件全双工允许同时记录和回放8位标准采样率声音

—AC 97多媒体数字信号编解码器

MIDI/游戏杆接口

—支持MPU-401 UART（Universal Asynchronous Receiver/Transmitter，通用异步接收/发送装置）模式
—兼容数字和DirectInput游戏设备

Emulator IV和Darwin技术提高了声音存储时的保真度，防止了信号干扰，使音频混合采样更加准确。在声音回放方面，SB Live!没有出现嘈杂的过量高音和混浊的过量低音，保证了高音的清晰和低音的厚实。其实，声卡上的贴版式滤波电容也对声音有很大影响，这是廉价声卡所做不到的。

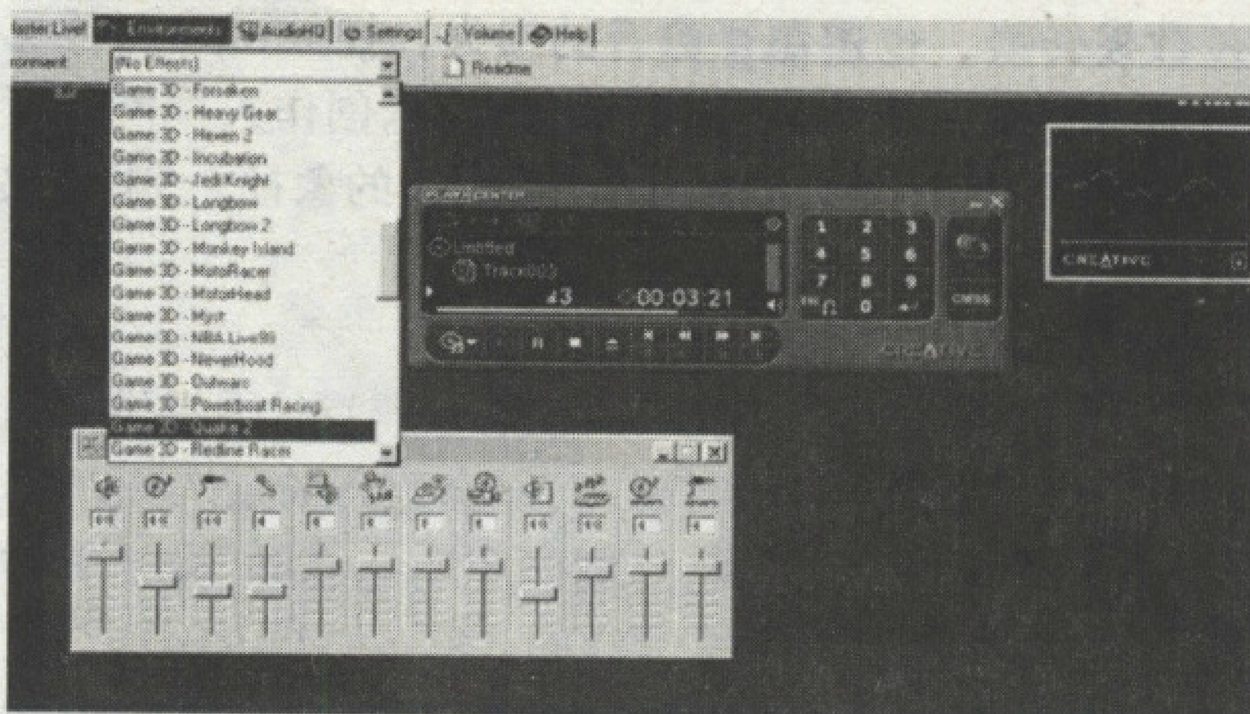
SoundFont是创新的波表处理技术，它不会一次性载入整个波形库，而是按需要把音色续次读入，节省了存储空间，也避免波表压缩带来的音质下降问题。CREATIVE S/W Synth是软波表自动合成，其真实度不及SB Live! MIDI Synth手动设置，如果对MIDI要求较高的朋友，就不要用自动工作啦。在混合几个音频流时，由于它们比率的不同步，会造成回放时的声音失真。SB Live!在所有音频通道中使用8点线性插值，计算出采样点的精确数据，让波形图和原始数据相符合。如果你不能理解，请想象一下3D特效中的双线性过滤，尽管它们涉及的领域不同，但都是为了使混合数据表现得更好的技术。

EAX（Environmental Audio Extensions，环境音效扩展技术）。虽然它是一个开放的技术，但只有和微软的DirectSound3D联合在一起，开发EAX游戏才会变得很容易，成为真正的标准。在正常情况下，游戏程序师都是用DirectSound 3D来使硬件与软件相互沟通，EAX将提供新的指令给设计人员，允许实时生成一些不同环境回声之类的特殊效果（如三面有墙房间的回声不同于完全封闭房间的回声），换言之，EAX是一种扩展集合，加强了DirectSound 3D的功能。从历史可以看到，无论一个API多么出色，缺乏开放性就会限制它的发展，3dfx Glide的消失和A3D 2.0的过渡都很好地证明了这个观点，创新当然不会走进死胡同，所以一开始已经和微软共同研发EAX。

SB Live!能够处理32个音频流，很适合Unreal等多声源游戏，毕竟世界是由各种声音组成的，仅有少量音源的环境不够真实。对于不支持EAX的DirectSound游戏和WAV、MIDI等应用，创新利用SB Live!的可定制引擎，生成假3D音效，虽然比不上实时3D定位，但也比纯粹的2D声音好多了。由于音频通道具有独立性，声音采样能够进行数字化处理，转换成所有的形式，把PC作为专业音响设备已不是梦想。

软件使用方面，安装SB Live!是PNP的，不须人工干预。值得注意的是安装之后必须在控制程序中打开四声道支持功能，否则后面两个音箱就会没声音。尽管现在的语音输入还未有重大突破，但创新还是在附送软件中提供了声音控制功能，也许无聊的时候和那个鹦鹉说说话也不错。早期的SB Live!驱动程序与Win NT不兼容，后来创新已经改善了这个问题，并把新驱动程序发布于http://www.sblive.com/downloads/drivers/drivers.html#drivers。除此之外，还没发现过它与软、硬件有其它不协调现象，当然我使用的是英特尔系芯片和Win98，如果你用的是VIA和Win95，还是听天由命吧。最后，请尽量选取最新版的驱动程序，在得到更多特性的同时，也能减少硬件冲突的机会。

SB Live的缺点是价格过高，如果想充分发挥其作用，就需要另外购置一整套数字声音系统。否则的话，你还是用普通PCI声卡吧。另外，它自夸的电脑音乐编辑功能也不理想，真正的专业级玩家还是不要考虑了。



三、SB Live! Value（超值版）

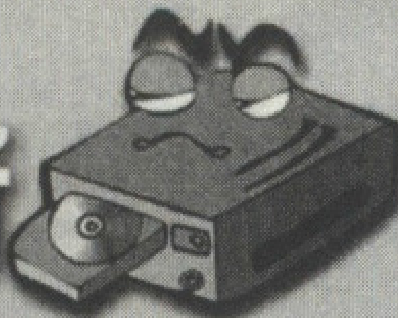
相对于SB Live!标准版来说，Value的性能/价格比较高，去掉了那些对普通用户无甚作用的专业软件、镀金模拟接口和数字音频输出。把扩展装置改成了12针的SPDIF，可以连接非创新的数字子卡，以更便宜的价格得到数字输出，缺点是不能接入标准版Live!的子卡。

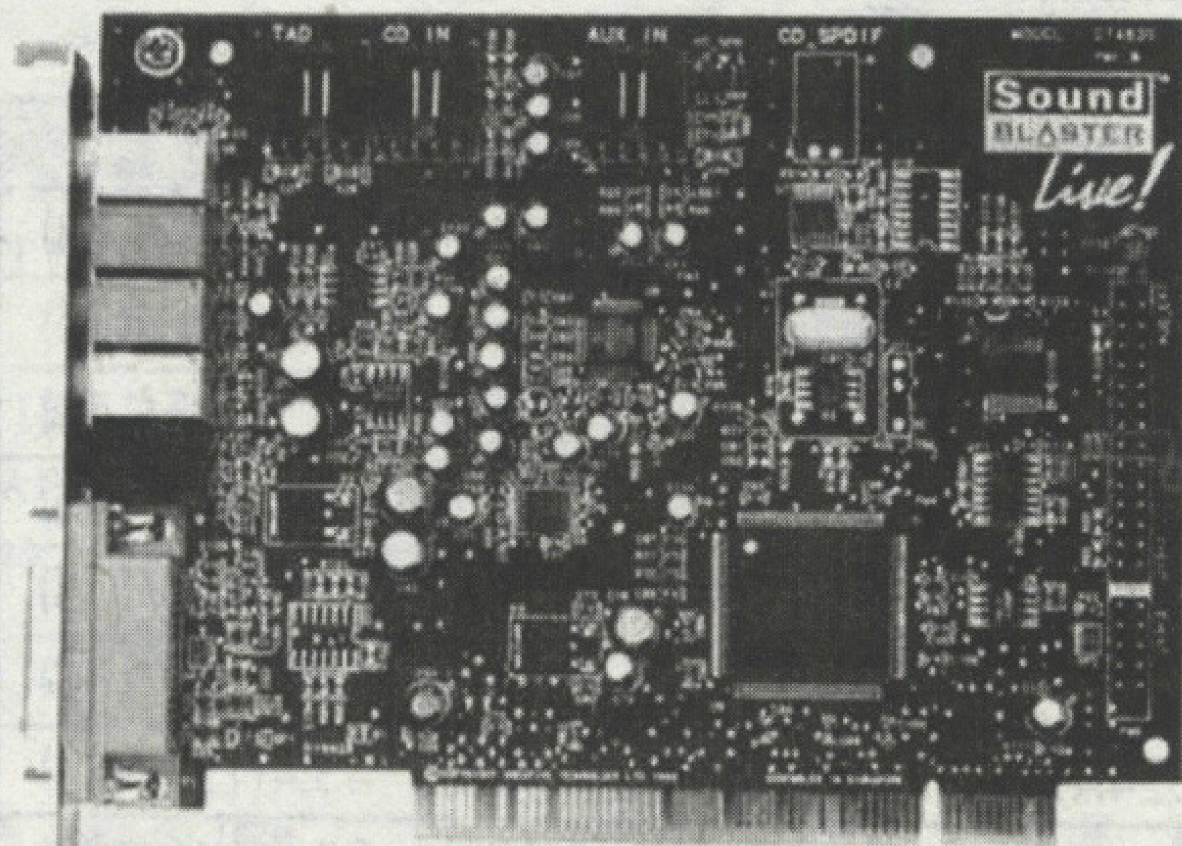
四、SB Live! Value（周年纪念版）

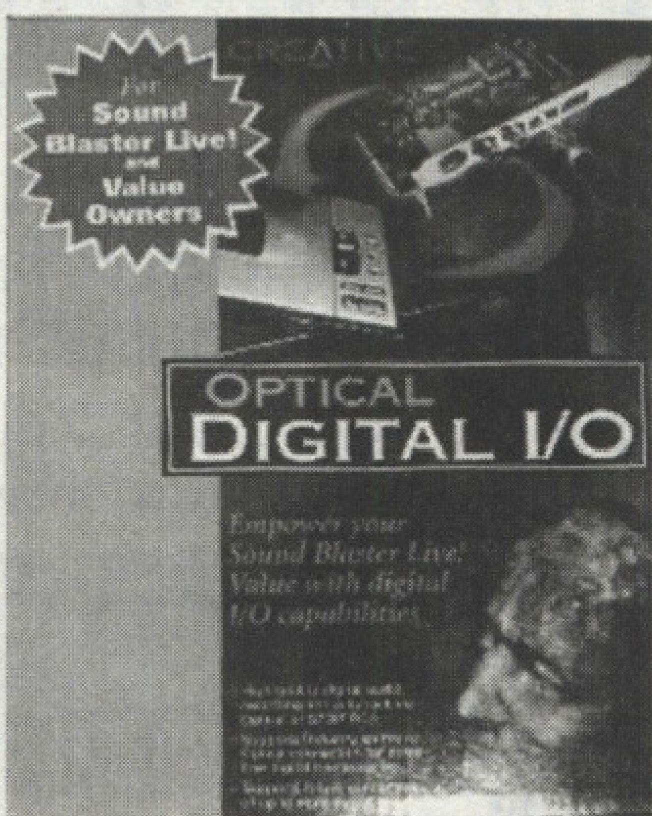
虽然它名为Value，但实质是没有子卡的标准版Live!，其做工比Value好一些，因为数量小，很难在市面上买到。

五、SB Live! Digital数码版

买不到周年纪念版的朋友不要后悔自己错过了机会，也许数码版更适合你呢！它不仅采用先进的制造工艺，还增加了数字接口。不足之处是取消了CD SPDIF输入和镀金模拟接口，如果你不是用电脑来听







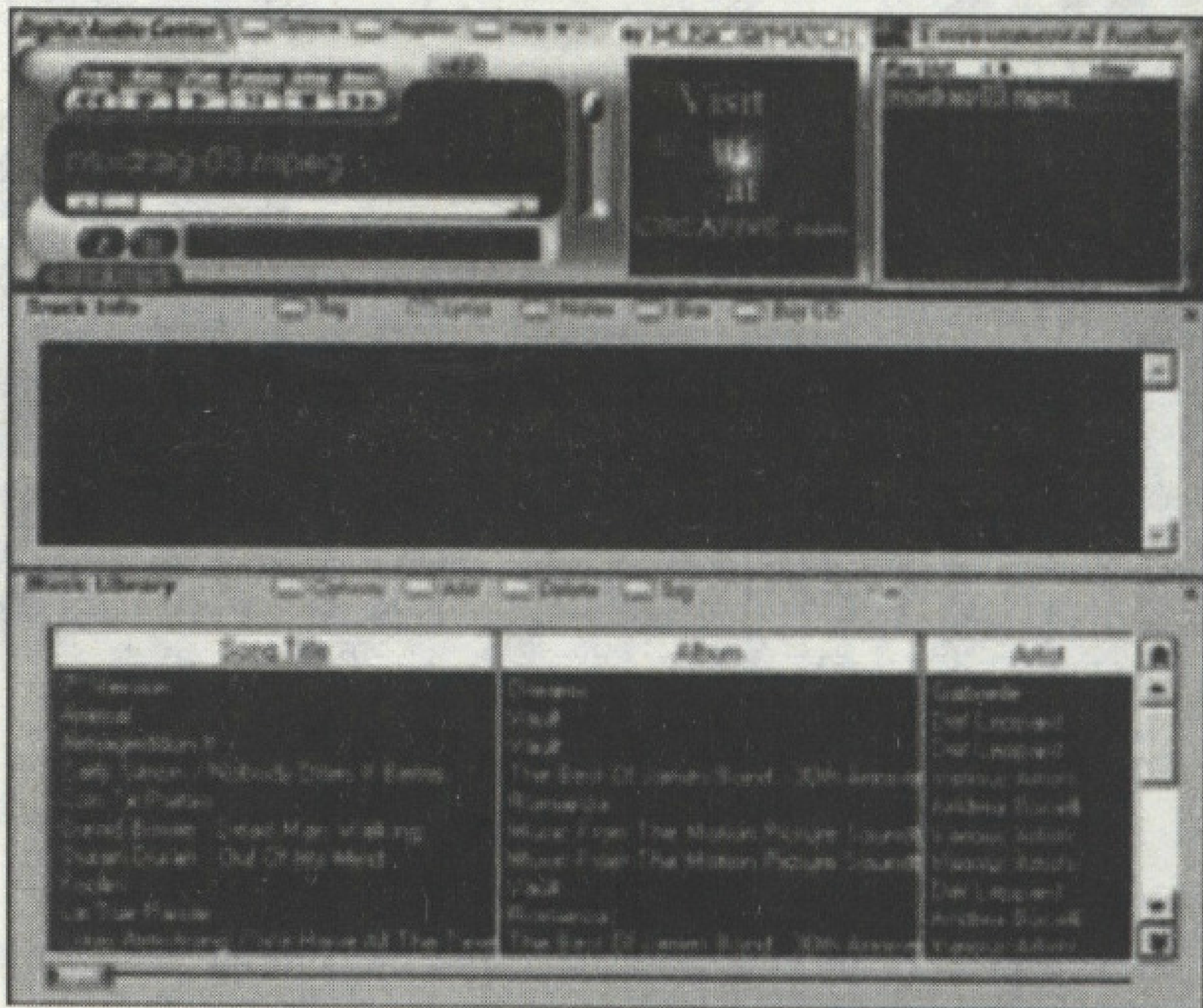
CD音乐或特别注重镀金的漂亮光泽，也可忽略不计。

实际上，CD SPDIF输入可以自己用简单的音频线修改而成，在数码版的右边有两列子卡接口，按从上到下，从左到右的顺序数到第15、16条针，15针接光驱数字音频插座的D口（正极），16针接插座的G口（地线），即能达到数码版子卡的CD SPDIF输入功能。虽然此做法有不特定声道冲突和某些软件不兼容的问题，幸运的是，故障只在使用SPDIF时出现，总比购买贵200元的数码豪华版划算。

Digital有一增强形子卡Optical Digital I/O，有光纤输入/输出、RCA SPDIF输入（44.1或48KHz）/输出（仅支持48KHz）、数字DIN和光纤。如果用在标准版和白金版Live!上，能够以两个SPDIF输出，形成前后数字通道。子卡的数字信号迂回功能使声卡变成转换器，把CD音频直接传到MD上，避免数据处理造成的声音失真。此外，你的MD必须有SRC（Sampling Rate Convertor，采样率转换器，把48KHz转为MD适用的44.1KHz），否则也不能进行录音。这张卡本身成本不高，但光纤的价格实在太贵了，导致售价不太容易接收。

六、SB Live! Platinum（白金版）

Platinum是原始SB Live!的改进版，它继承了前辈的所有优点，并且加入了一些新特性和新软件，是目前SB Live!系列中功能最强大的产品。在过去一段时间内，A3D 2.0是游戏的首选API，但随着Aureal公司出现经营问题和Diamond MX400不再兼容此标准，A3D的前途变得迷茫起来，因此创新也没有在新版SB Live!中加入A3D 2.0，仅增多了A3D 1.0和EAX 2.0/3.0。Platinum的最大特点是提供了新版的5.25英寸Live! Drive扩展盒，拥有数字I/O子卡的所有功能，方便用户进行SPDIF、麦克风等设备的连接，又不占用PCI扩展槽。光学输入/输出也是值得我们注意的地方，你可以用它



来接入MD和其它数字设备。在捆绑销售的软件中，最有趣的是Mixman，任何一个对声学稍有认识的人，都能利用创新的音色库创造出自己的音乐。

七、SB Live! Digital Deluxe（数字豪华版）

它其实就是白金版的主卡，市场定位和数码版相同。与数码版相比，它有两个差异：拥有CD SPDIF输入接口和镀金模拟输出口。

八、SB Live! X-Gamer（专业游戏版）

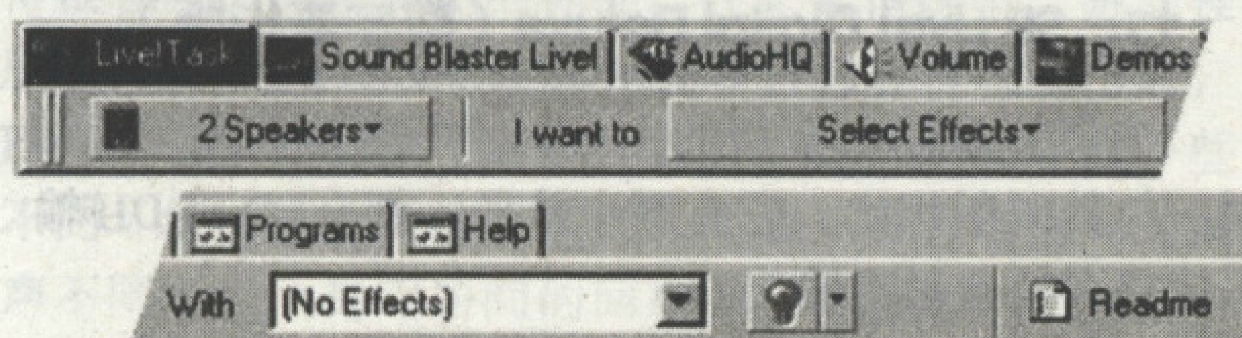
在游戏界，3D音效是除3D图形与CPU之外最引人注目的一环，强力的声卡不仅都提供真实的游戏声音，还能增加游戏的速度，让我们感觉更爽快。在SB Live!系列中，Platinum、X-Gamer和MP3+的硬件基本相同，只是包含了不同的软件和附加装置，以适应不同层次用户的需要。由于游戏声音并没有一个客观的标准，你既不可能用游戏帧数，也无法用像素填充率来决定声卡的速度，只能从价格和特性方面着手，了解一个产品的购买价值。

X-Gamer的主要变化是升级Live!Drive和增加了数字扬声器接口，不用再买子卡来进行DIN输出，可直接

连接DTT2500或FPS2000等数字式扬声器系统。由于它已经自带了两个最新的应用程序CD，我们可以省去下载Live Ware 3.0的时间，并通过控制工具灵活地定制每个游戏所需的环境音效和均衡器。EAX的运算复杂性比A3D少，CPU占用率极低，游戏速度会较A3D快。X-Game套装包含了几个较旧的3D游戏和Demo，对于国内用户来说没有太大意义。不过就其硬件性能而言，它确实是游戏发烧友的最佳选择。

测试平台：
奔腾Ⅲ 500MHz处理器
华硕V6600 GeForce 256 Deluxe显卡
128MB PC133内存
华硕P3B-F主板
西部数据 13 GB硬盘
创新Live! X-Gamer声卡
Windows 98第二版+DirectX 7

3D Audio WinBench 99	CPU占用率
DS 22kHz 8bit Static（静态）	0
DS 22kHz 8bit Streaming（音频流）	0
DS 44kHz 16bit Static	0
DS 44kHz 16bit Streaming	0
DS3D 22kHz 8bit Static	3.07
DS3D 22kHz 8bit Streaming	3.33
DS3D 44kHz 16bit Static	3.08
DS3D 44kHz 16bit Streaming	3.01



九、SB Live! Player和MP3+

与X-Gamer一样，Player和MP3+都是Platinum的主卡，Player面向低端游戏用户，捆绑软件较少。MP3+拥有多种音频压缩软件。由于软件的互通性，X-Gamer已经包含了Player和MP3+的功能，创新公布这么多版本的SB Live!不过是一种宣传手段罢了。

后话

SB Live!的种类多得令人眼花缭乱，但仔细想想，你会发现目前最值得购买的是数码版和白金版。如果你正准备购买新声卡或升级机器，不妨考虑一下这两个版本。

（上接43页）

Quake Ⅲ：Arena	Fury MAXX	Viper Ⅱ
640X480 16-bit	65.2(125/143)	83.6(125/143)
	66.2(140/160)	84.9(140/166)
640X480 32-bit	62.1(125/143)	80.9(125/143)
	63.5(140/160)	82.9(140/166)
1024X768 16-bit	50.7(125/143)	51.0(125/143)
	54.5(140/160)	58.2(140/166)
1024X768 32-bit	38.9(125/143)	43.4(125/143)
	41.8(140/160)	50.4(140/166)

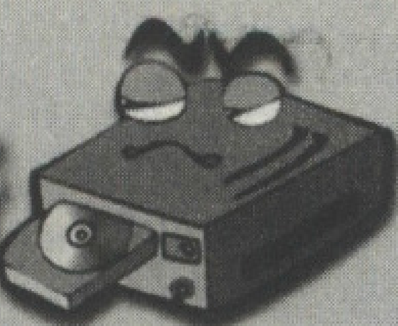
通过超频最终我们达到了166MHz的频率但受限于它的核心频率无法再有新的提高。ViperII在超频后性能提升明显，但随之而来的是明显的不稳定：即使在66MHz AGP总线频率时也有偶尔死机的现象发生，它的散热状况也实在令人担忧：默认频率下散热片的温度也很高；而ATI在这方面让人很放心：我们在133MHz FSB频率（89MHz AGP频率）下顺利完成了所有的测试，这也许得益于ATI在显示芯片上采用的主动散热措施（双热力学风扇分别对应双芯片）。

结论：

Fury MAXX在测试中遭遇到了AGP纹理无法调用的“意外”问题，这使它的双芯片威力大打折扣，尽管有诸多不尽如人意之处，但在3DMark2000中的不俗表现使我们信心尚存，相信随着时间推移，测试中暴露的问题将逐步被解决。

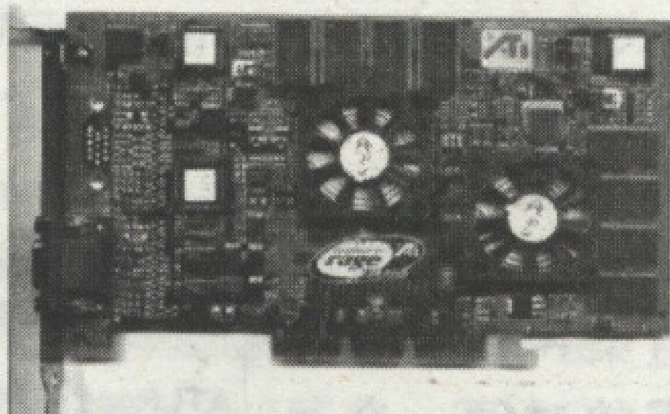


Viper Ⅱ的强项：单通道4纹理 在测试中并没有任何优势。新开启的T&L功能让人大失所望。尽管制造工艺先进，Quake3中的得分也还不错，但从实际应用和发展的角度出发，我们并不看好它。



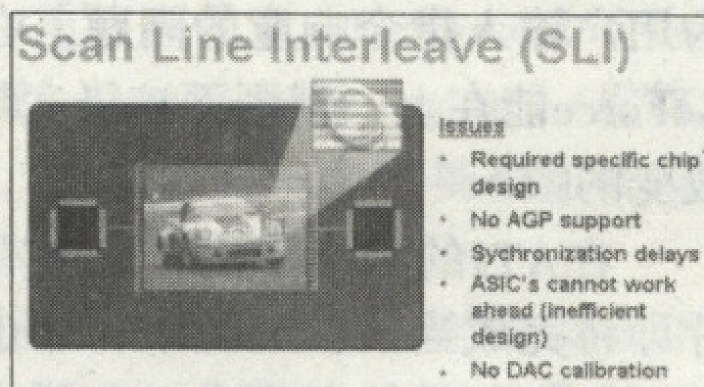
ATI Rage Fury MAXX与Viper Ⅱ对比测试

北京　王泉



ATI 沉寂了一段时间后终于在99年底推出了他们新的图形卡产品ATI Rage Fury MAXX。Rage Fury MAXX使用了ATI的（待定）专利技术AFR（Alternate Frame Rendering交替帧渲染），板载两块ATI Rage 128 Pro 3D加速芯片,因此威力大大增加。与前期的双（多）芯片并行处理技术（如3dfx的SLI——Scan Line Interleave和Megabyte的PGC——Parallel Graphics Configuration）不同，ATI的AFR技术要高效得多：

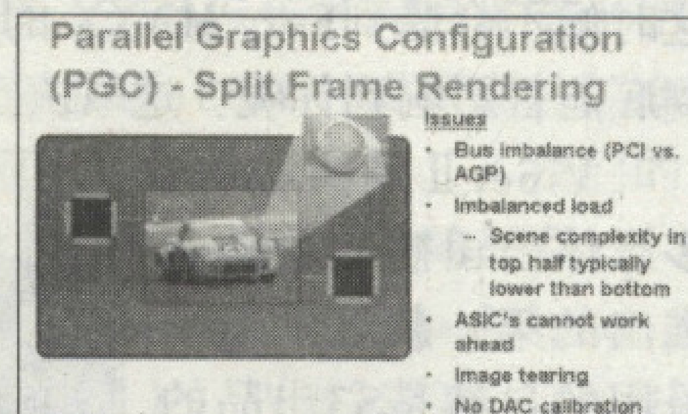
双芯片采用“交错行扫描”方式渲染同一帧画面,这种技术的优势只体现在即时画面渲染品质和速度上,不管双芯片的处理能力有多强大，也必须要遵循每帧渲染的形式（渲染完第一帧然后一起渲染第二帧，事实上不少帧画面的复杂程度根本不值得动用“双芯片”）,显然浪费时间。



SLI技术需要特殊的芯片设计；不支持AGP；ASIC（专用IC）不能提前工作（这是很无效率的）；无DAC（Digital/Anlong Converter 数字/模拟转换器）。

PGC 技术采用A卡渲染画面上半部分，B卡渲染画面下半部分的方式。

这样做带来的第一个问题是共享问题：通常显示卡制造商都会有自己开发的驱动，而采用PGC技术的显示芯片的显示卡需要一个在任何平台上都通用的驱动才能普及，但几乎没有厂商愿意做这种“贡献”。第二个问题是画面渲染中会出现的问题：因为通常采用50% / 50% 的对称比例，但有些帧画面的结构并不是平衡的（比如上半部分要比下半部分复杂得多），所以就会出现图中的上下部分画面交错的现象。

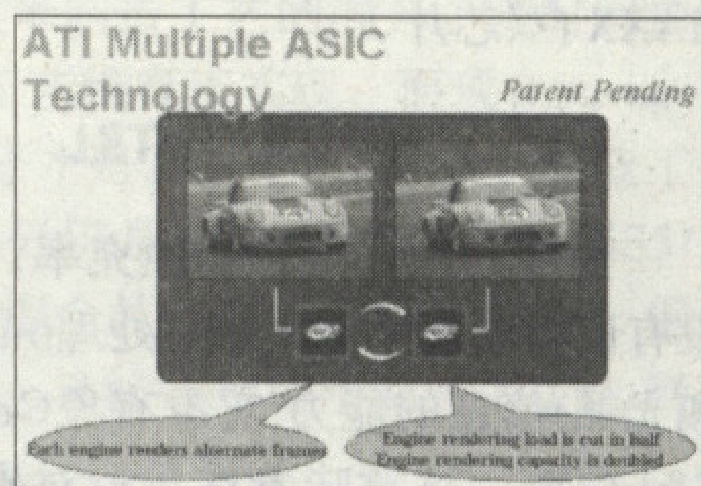


PGC 技术总线结构不平衡（PCI与AGP始终无法形成统一的标准）；画面载入不平衡——一幅画面的上部分通常比底部要复杂得多；ASIC（专用IC）不能提前工作；无DAC。

PGC技术已经于99年7月终止了。

ATI 在设计FURY MAXX 的时候就尽量避免了前两者的错误。

“Multiple ASIC”意为“倍增专用IC”。该技术也是ATI Rage Fury MAXX 中MAXX 的由来：MAXX 的真正意思是倍增专用IC技术。双芯片在“倍增专用IC”的协调下以AFR（Alternate Frame Rendering 交替帧渲染）的方式进行渲染。



首先，Fury Maxx欺骗应用程序在进行任何正式的光栅操作以前,要求应用程序先向Fury Maxx发送两帧画面，然后Fury Maxx把其中的第一张画面向它的一个引擎发送，而接着的下一帧画面则向另一个引擎发送。这以后，屏幕出现第一帧画面。

紧接着Fury Maxx 再一次欺骗应用程序，使软件以为由CPU 所生成的第一张画面已经完成，从而让其发送处理下一张（也就是第三张）画面光栅的数据信息，此时，屏幕应该出现第二帧画面。如果上面操作得以正常的发挥并且维持下去的话，MAXX 就能使ATI Rage Fury MAXX实现两倍于Rage Pro 128的性能。

ATI Rage Fury MAXX板载64MB显存，平均分配给两块Rage Pro 128芯片，在工作的时候每个芯片调用各自的显存（但帧缓存仍然可跨越读写），互不干扰，因此出错的可能大大降低了。

Rage Fury MAXX 配备了64MB工作频率在143MHz的SDRAM显存，如上面说过的，这64MB 显存分配给每个Rage 128 Pro芯片32MB 供调用。象Voodoo2 SLI 一样，每芯片的建模、纹理设置都必须一样，但帧缓存仍能在两个显存带间共享。然而，它提供了“庞大”

的显存带宽能力。128 位（16-byte）显存通道乘以143MHz 的显存总线频率，我们得出结论显存带宽为2.3GB/S。但我们还没做完，要完成显存带宽的计算，还需要把这个数值×2,因为Rage Fury MAXX 的每个芯片(一共两个)都有一条显存通道。这样我们最后计算出Fury MAXX 的显存带宽为4.6GB/s，这超越了NVIDIA的GeForce 256的2.7GB/s（SDRAM版本）甚至超过了Matrox的G400 MAX的3.2GB/s。出数据来看，Rage Fury MAXX 唯一不敌的是配备了DDR SDRAM 显存的GeForce 256，它的显存带宽是5.3GB/S。

为什么需要如此大的显存带宽？当在游戏中增大分辨率和颜色深度的时候，显示出的每帧数据就需要更多的显存来储存。显示系统或图形卡的显存带宽越高，在高设置下的性能损失就越小。比如在640×480 16位色设置下MAXX 4.6GB/s的显存带宽较NVIDIA的SDRAM 版本的GeForce不会有明显优势，但在1024×768 32位色下，前者的威力将表露无遗。

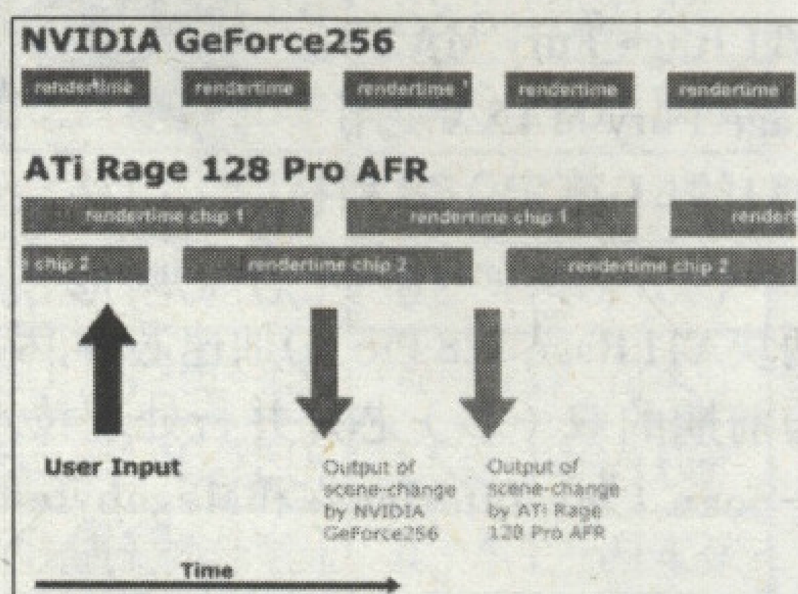
双Rage 128 Pro芯片不仅使显存带宽增倍而且也使显卡的填充率的最大值增加一倍。这一转变使原本表现平平的仅有250 Mpixels/s 填充率的Rage 128 Pro（单芯片）变成了拥有500 Mpixels/s 填充率的Rage Fury MAXX (双芯片）。

T&L

虽然有非同寻常的填充率，Rage Fury MAXX仍然没有计算复杂浮点数字来处理transform and lighting(转换和光照)信息的能力,它没有象GeForce 256那样的硬件T&L引擎。这意味着在运行对硬件T&L进行优化的游戏时，Fury MAXX将有小麻烦。它将不得不完全依赖CPU 来进行转换和光照。即使没有几何引擎，它在高速Athlon 或Pentium Ⅲ的支持下依然会有很好的表现。T&L软件方面还没有流行普及，ATI计划在大量支持硬件T&L的软件出现的时候推出具有硬件T&L的版本。到那个时候我们就有许多选择了：支持硬件T&L的显卡将有NVIDIA的GeFOrce 256、S3的Diamond Viper Ⅱ（产品发布早期由于驱动程序的问题，硬件T&L无法开启，玩家怨声载道，不过现在好了，我们见到了能完全开启硬件T&L的驱动并做了试用，后文将具体提到）、ATI的下一代Rage Fury MAXX（带硬件T&L支持），其实到本文截稿时，已经有许多支持硬件T&L的品问世了，传统的显示芯片巨子们依然走在前列：如NVIDIA的GTS 2（GeForce 2）、3dfx的Voodoo 5。PC工业发展速度如此之快（尤其图形科技最为突出），陈列在实验室里的许多“重磅炸弹”我就不再一一罗列。

ATI Fury MAXX 的“Lag”（延迟）现象

ATI Fury MAXX 有“Lag”(延迟)现象？是的，的确存在：

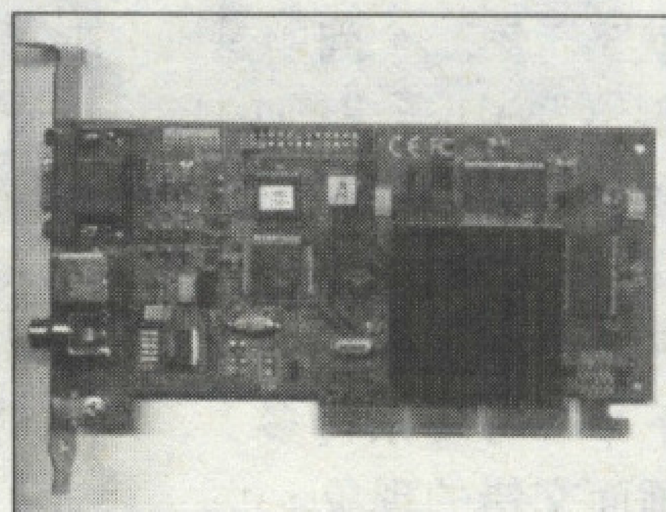


长方体表示渲染一帧画面所需的时间。在每个长方体的最右端，渲染完的帧画面显示在你的屏幕上。在这个简单的图表中，每一帧画面需要相同的时间。现在你可看到每个Rage 128芯片渲染一帧画面需要GeForce所用的双倍的时间。在这一示例中，Fury MAXX通过每个Rage 128 Pro芯片的隔帧渲染仍然达到相同的帧速率。

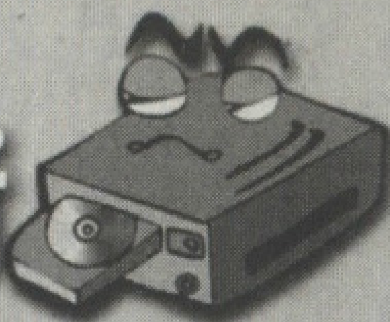
现在来看看如果有一个用户输入指令后会发生什么。尽管这例中两者有相同的帧速率，它却花了ATI Rage 128 Pro 更长一点的时间来显示出帧画面，这是因为用户输入指令响应的问题。在有用户输入指令时，GeForce能在上一帧画面渲染完成的时候立即开始渲染改变的帧。

在ATI的AFR解决方案中有点不同。其中一个芯片即将完成当前帧的渲染，它也将开始渲染新的帧，就在这时用户输入指令。在同一时间，当另一个芯片正忙于渲染前一帧画面的时候，GeFOrce已经将它显示出来了。你也可以这样认为，ATI的AFR解决方案在实际的游戏应用中始终滞后一帧。

也许你会说这一帧画面的延迟时间太短暂不易察觉，那么让我们来看看下面的情况吧。我们假设一款游戏正在以60 fps的帧速率运行。这意味着平均每帧画面需要16.7ms的时间，更确切些在15-20 ms之间。现在就要看你是哪种类型的玩家了。如果你习惯于在PING值为10-20 ms的局域网上玩联网游戏，那么“额外”的15-20 ms的延迟就显然会被察觉到。即使你的PING值通常在50ms左右，也能感觉到停滞。单人游戏或MODEM用户在玩游戏的时候PING值通常为200 ms，这时候不会受到Fury MAXX 的停滞的影响。AFR构造倒底能否影响到你呢？这取决于你自己。



Viper Ⅱ是Diamond多媒体公司被S3收购后推出的第一款显示卡，采用的自然是S3出品的显示芯片Savage 2000。刚开始的时候，S3宣称的填充率为700



megatexels/s，而产品发布后S3改口为“最大填充率为700 megatexels/s”，实际产品的填充率只有500 megatexelS/s，仅比GeForce 256 的填充率高一点。Savage 2000 的构造使它在填充率方面很有弹性。它的时钟频率是125MHz，500 megatexels/s是时钟频率的4倍，意味着芯片本身具有单通道处理4个纹理单元的能力。QuadTexture Engine（四重纹理引擎）使Savage 2000 可把4个纹理贴到一个像素中，或者把两个纹理贴到两个像素中。

对比来看，GeFOrce 256 能在单通道中处理4个单独的纹理像素或者两个双重纹理像素。Savage 2000 的优势在于它能在一个通道中处理4个纹理的像素，而GeFOrce 256在一个通道中只能处理双纹理像素。

原理上它们会有差别，但在实际的游戏应用中不会有任何不同。因为Savage 2000 一个通道里能处理一个单独的4纹理像素，GeForce 256 能在一个通道里处理两个双纹理像素,加之另一个通道就可以实现把4个纹理应用到两个像素中。这意味着在两个通道中，Savage 2000 能处理两个4重纹理像素，GeForce 256 也同样能做到。从本质上看，QuadTexture engine（4重纹理引擎）并无特别之处，倒更象是一个市场推广的策略。

然而Savage 2000 在遇到单纹理像素的时候会有麻烦，它不能在单周期内处理4个单独的纹理像素，GeForce和其他的显卡却能。不过话又说回来，今天的单纹理游戏已经不多了。事实上，大多数游戏对此类主流显卡来说应该不成问题。

Savage 2000 的128-bit显存运行在155MHz下。这种155MHz的频率是很奇怪的，众所周知：7ns的显存可运行在143MHz下而6ns的显存可运行在166MHz频率下，而155MHz频率高于7ns显存能达到的频率又低于6ns所能达到的频率。唯一合理的解释就是S3 让板卡制造商（特别是Diamond帝盟，因为很少有其他厂商使用Savage 2000的芯片了。）使用6.5ns/153MHz的显存。这样一来，Savage 2000 155MHz的频率使它的带宽低于GeForce 256（155MHz/2.5GB/s VS. 166MHz/2.65GB/s）。但有一点要记住的是，产品发售的时候将至少使用6ns的显存，你可以超频实现166MHz或更高的频率因为显存芯片的“可超范围”还是很大的。（我们的测试样品Diamond Viper II 使用的是SEC -G6的显存。）

Savage 2000 板载hardware transform and lighting engine（硬件转换与光照引擎），叫做S3TL。这个引擎对硬件T&L的支持要比NVIDIA的GeForce 差，但S3一直宣称它有此能力。Savage 2000芯片集成的晶体管数量大约只有GeForce 256 芯片的一半（1200万对2300万），人们禁不住要问为什么S3TL能在芯片复杂程度远不及GeFOrce的情况下，对T&L的支持和GeForce 一样多呢?

Savage 2000仍然提供了对S3TC的支持，texture compression（纹理压缩）算法自从Savage 3D 问世以来就一直被S3所采用。S3TC的支持显然会有进步但距完全被世人接纳尚有很长的路要走。一些游戏已经提供了对S3TC的支持，虽然并没有使用不同的纹理，但在高分辨率的时候的确要快一些。（随分辨率提高，纹理的容量会增大,这时会对显存容量构成“威胁”，而使用S3TC技术的产品会更有优势：DirectX6. 0支持1：6的纹理压缩，而DirectX7.0已经可支持到1：8的纹理压缩了。）

0.18 微米制造工艺

S3 生产Savage 2000的时候采用的是0.18 微米的制造工艺。NVIDIA在GeForce 芯片上采用了0.22 微米的制造工艺，3dfx 也在新产品上应用0.25 微米制造工艺。那么，为什么S3能采用0.18 微米制造工艺而另两家厂商不行呢?

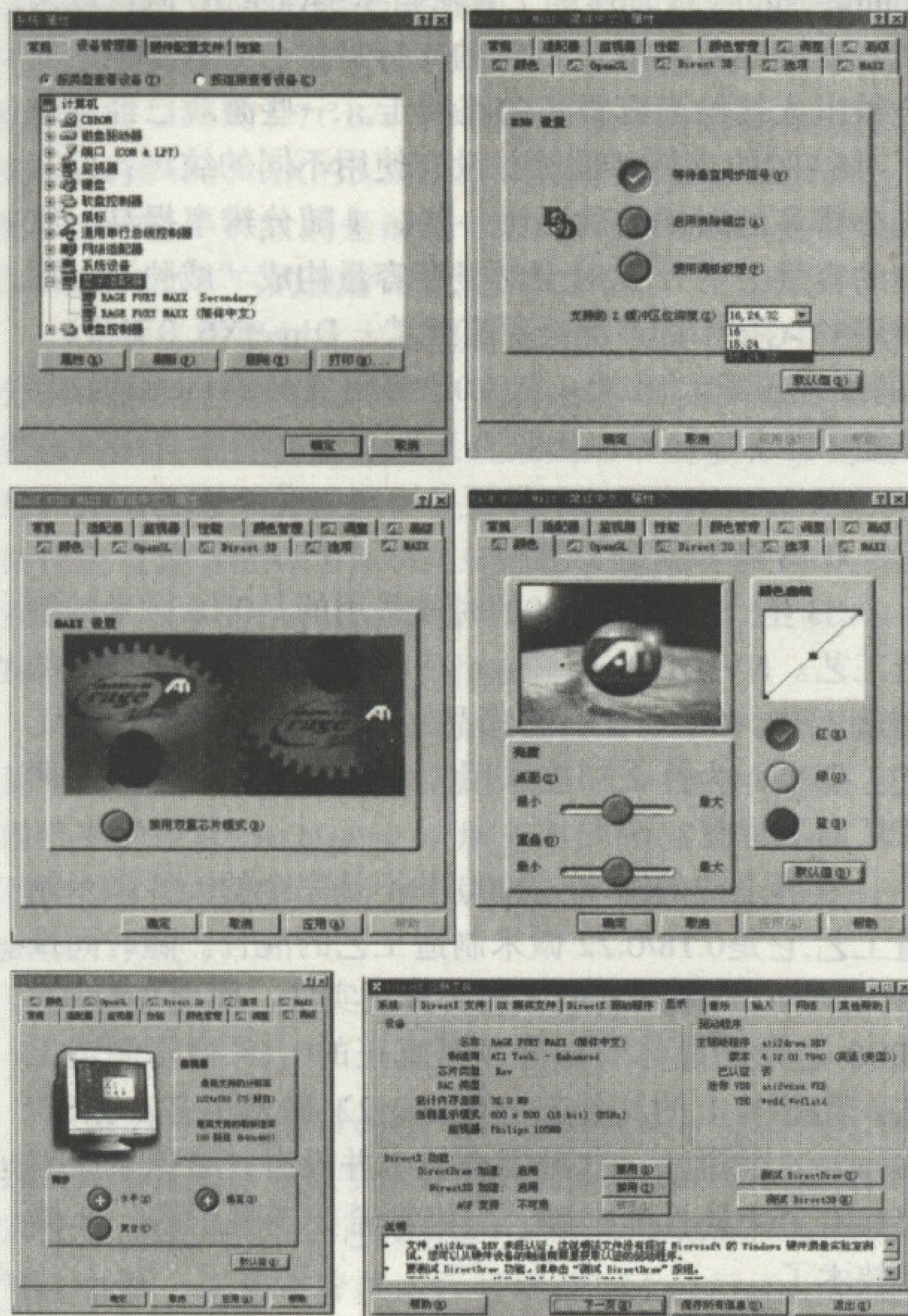
实际上S3的Savage 2000 并不是完全的0.18 微米制造工艺,它是0.18/0.22 微米制造工艺的混合。随时间推移完全的0.18微米制造工艺将真正实现，而现在Savage 2000 芯片的晶体管部分才是真正的0.18 微米制造工艺，而芯片上的其他部分仍是0.22 微米工艺。据S3/Diamond 的说法，这种混合技术并没有“衰退”，但要想有更大的性能突破，只好寄希望于真正的0.18 微米技术了。

我们来看看Fury MAXX 与ViperII的技术参数对比：

	ATI Rage Fury MAXX	Diamond Viper II
图形芯片	双ATI Rage 128 Pro GL 图形芯片(128 位)	S3 2000 图形芯片(128位)
总线	AGP 4x/2x/1x	AGP 4x/2x/1x
显存	8MB(32-bit)x4=32MB(128-bit) 32MB(128-bit)x2(双芯片各有32MB显存)=64MB(128-bit)	8MB(32-bit)x4=32MB(128-bit)
显存芯片颗粒	SEC KM432S2030CT-G7	SEC KM432S2030CT-G6
显存带宽	4.6GB/s	2.5GB/s（这是在显存频率为155MHz的时候，我们拿到的Viper II 显存频率为143MHz)
制造工艺	0.25 微米	"0.18" 微米
时钟/显存频率	125MHz/143MHz	125MHz/143MHz
最大填充率	500 Mpixel/s	500 Mpixel/s
API支持	D3D/OpenGL	Metal/D3D/OpenGL
DVD播放支持	完全硬件加速	完全硬件加速
硬件T&L支持	暂时不支持	支持（新版本驱动）
24/32bit Z-buffer	是	是
hardware Full SceneAnti-Antiasing(硬件全屏抗锯齿)支持全景抗锯齿	不支持/仅在驱动中支持边缘全景抗锯齿	不支持/仅在驱动中
硬件纹理压缩支持	支持/DXTC（微软DirectX中的纹理压缩）	支持/DXTC/S3TC(OpenG)
视频接口	15-pin VGA OUT	15-pin VGA OUT TV-Output(S-Video &Composite)
操作系统支持	Windows 98	Windows 98 windows 2000 Windows NT

ATI Fury MAXX

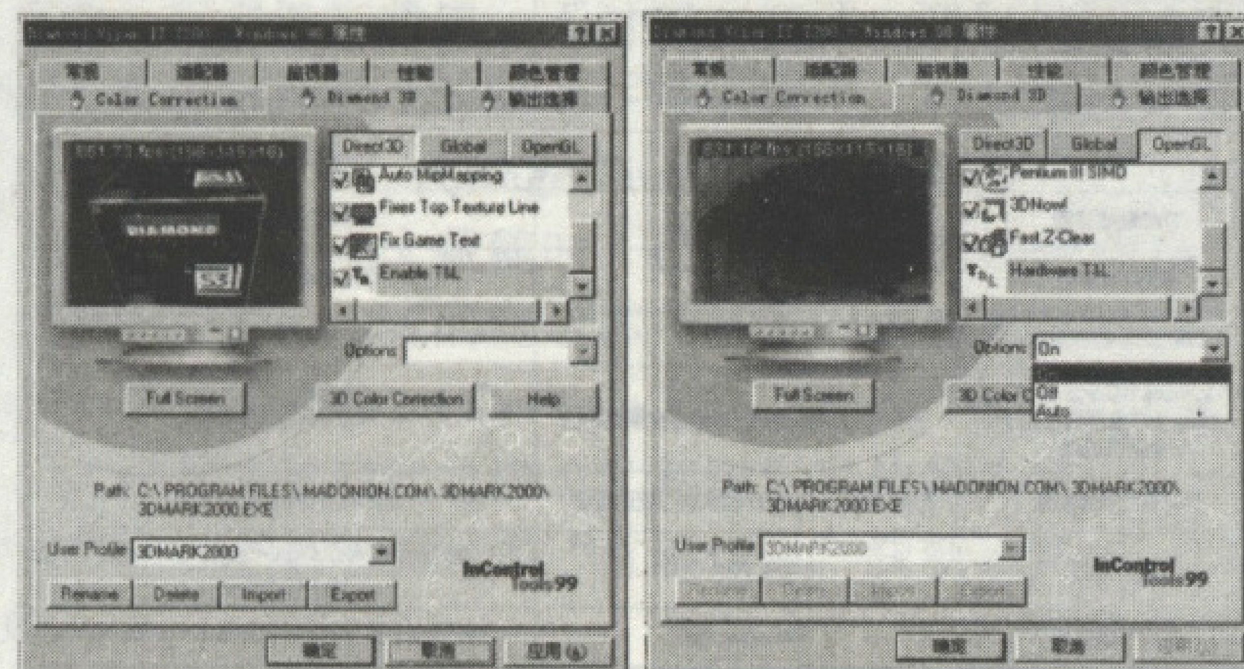
很幸运，ATI在我们测试前夕发布了最新的驱动：



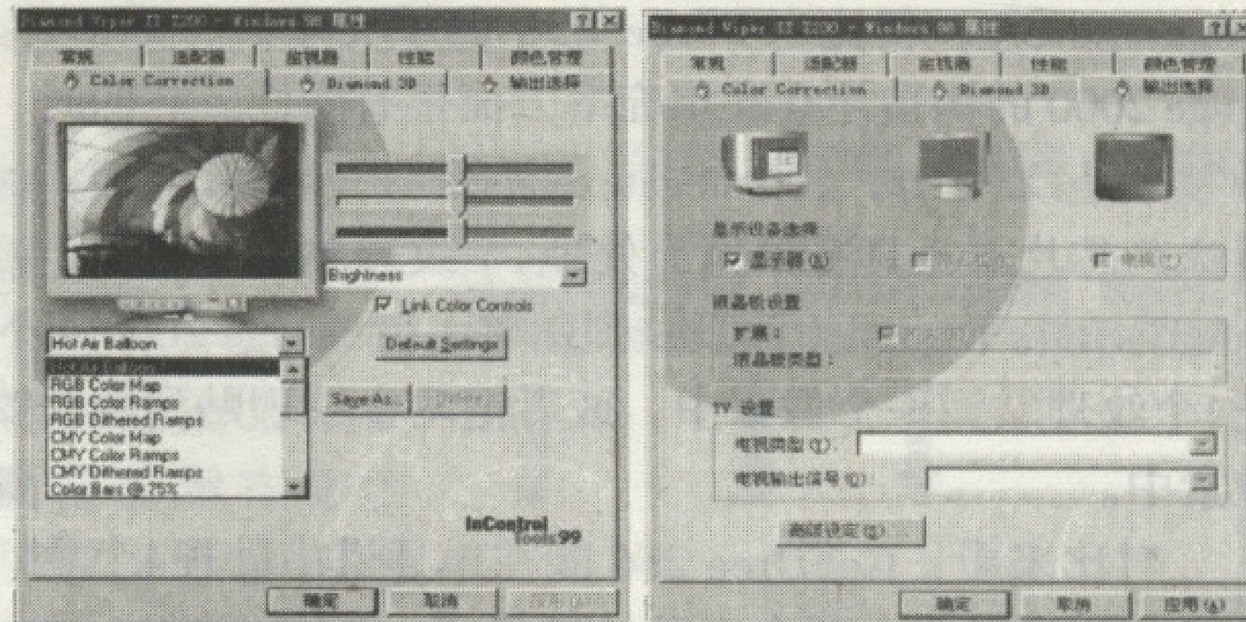
系统信息--“DX对话框”中显示AGP支持“不可用”，显示内存总数为32MB（实为64MB），估计是与系统无法识别Dual Chip（双ATI Rage 128 Pro 芯片）有关。

Diamond Viper Ⅱ

Direct3D设置中已经可以开启T&L支持。



OpenGL中可选Hardware T&L（硬件转换与光照）。



测试环境

硬件信息：

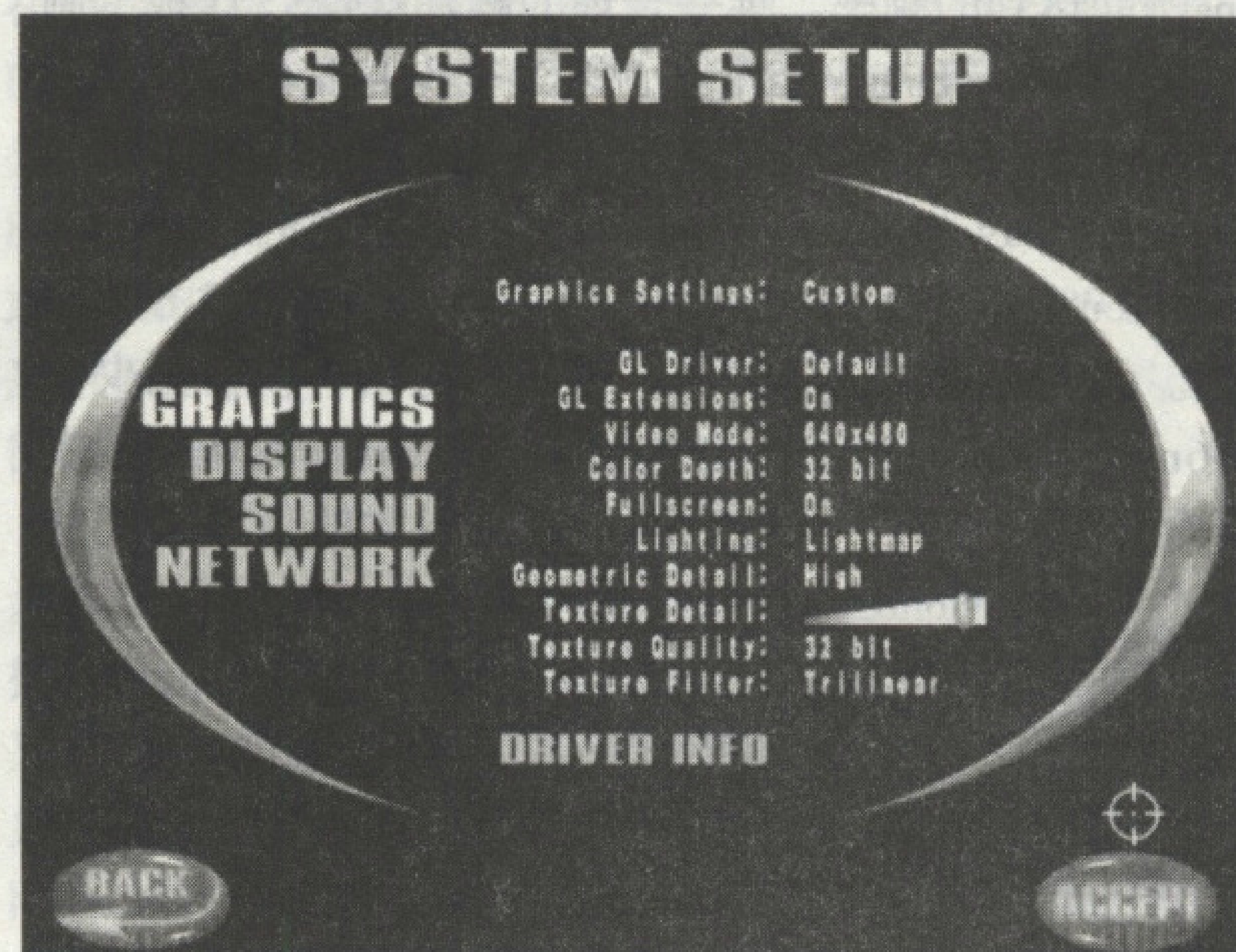
CPU	PⅢ 550E
主板	ASUS P3B-F
内存	256MB KingMax PC133 (128MB ×2)
硬盘	Maxtor 金钻4代 40GB UDMA/33 (7200 RPM，2MB Buffer)

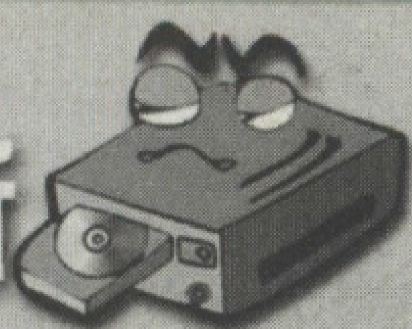
驱动信息：

ATI Fury MAXX：	4.12.7940
Diamond ViperⅡ：	1.1 9.51.01

环境设置：

操作系统版本：	Windows 98 SE 4.10.2222A
DirectX Version：	7.0
Quake 3 Arena：	1.16n
3DMark2000：	16-bit setting = 16 bit textures; 16-bit Z-buffer; triple buffering 32-bit setting = 32 bit textures; 24-bit Z-buffer; triple buffering



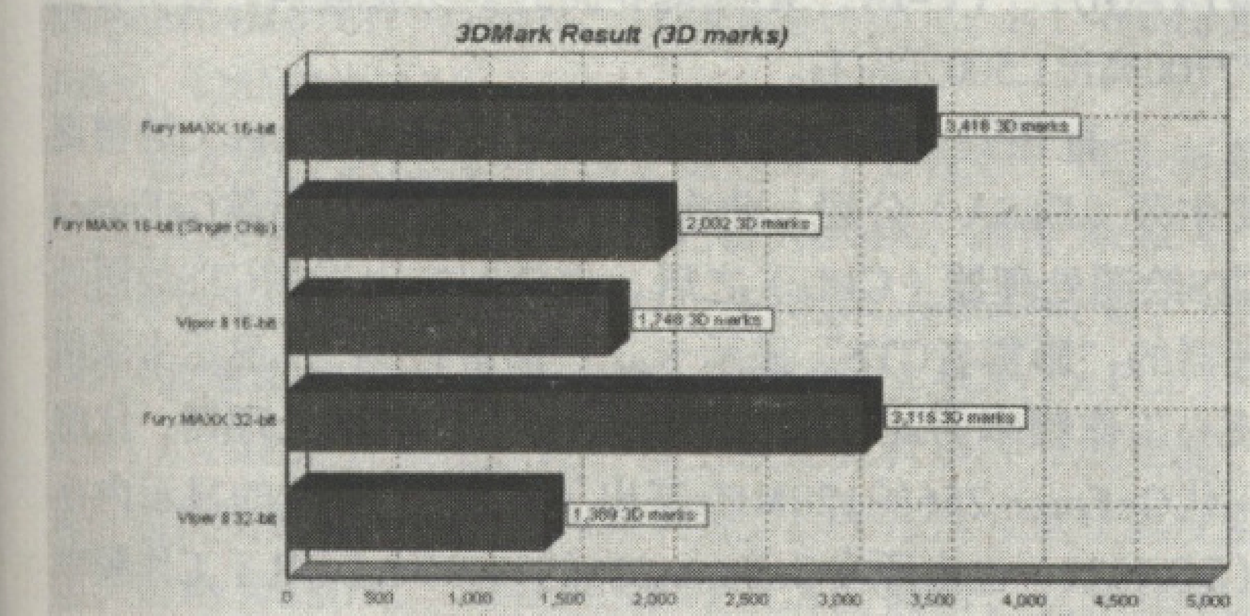


QuakeIII: Arena	Fury MAXX	Viper II (T&L on)	Viper II (T&L off)
640X480 16-bit	65.2 (fps)	78.1	83.6
640X480 32-bit	62.1	73.8	80.9
800X600 16-bit	62.6	60.8	72.5
800X600 32-bit	54.4	56	66.5
1024X768 16-bit	50.7	43.2	51.0
1024X768 32-bit	38.9	38.4	43.4
1280X1024 16-bit	34.7	28.8	32.6
1280X1024 32-bit	24.0	24.6	27.1

ViperⅡ始终领先，随分辨率提高优势逐渐减小，这与我们的预想截然不同，初步估计是由于ATI Fury MAXX的AGP支持不可用（无法调用系统内存读写纹理）所造成的。ViperⅡ在新驱动的支持下终于开启了T&L功能，但正如我们前面说过的，它的芯片内部集成晶体管数量太少，对硬件T&L的支持还显得太过勉强，甚至于出现了T&L执行效率低的现象：开启T&L功能的fps值比关闭此功能的得分还低。

3DMark2000:

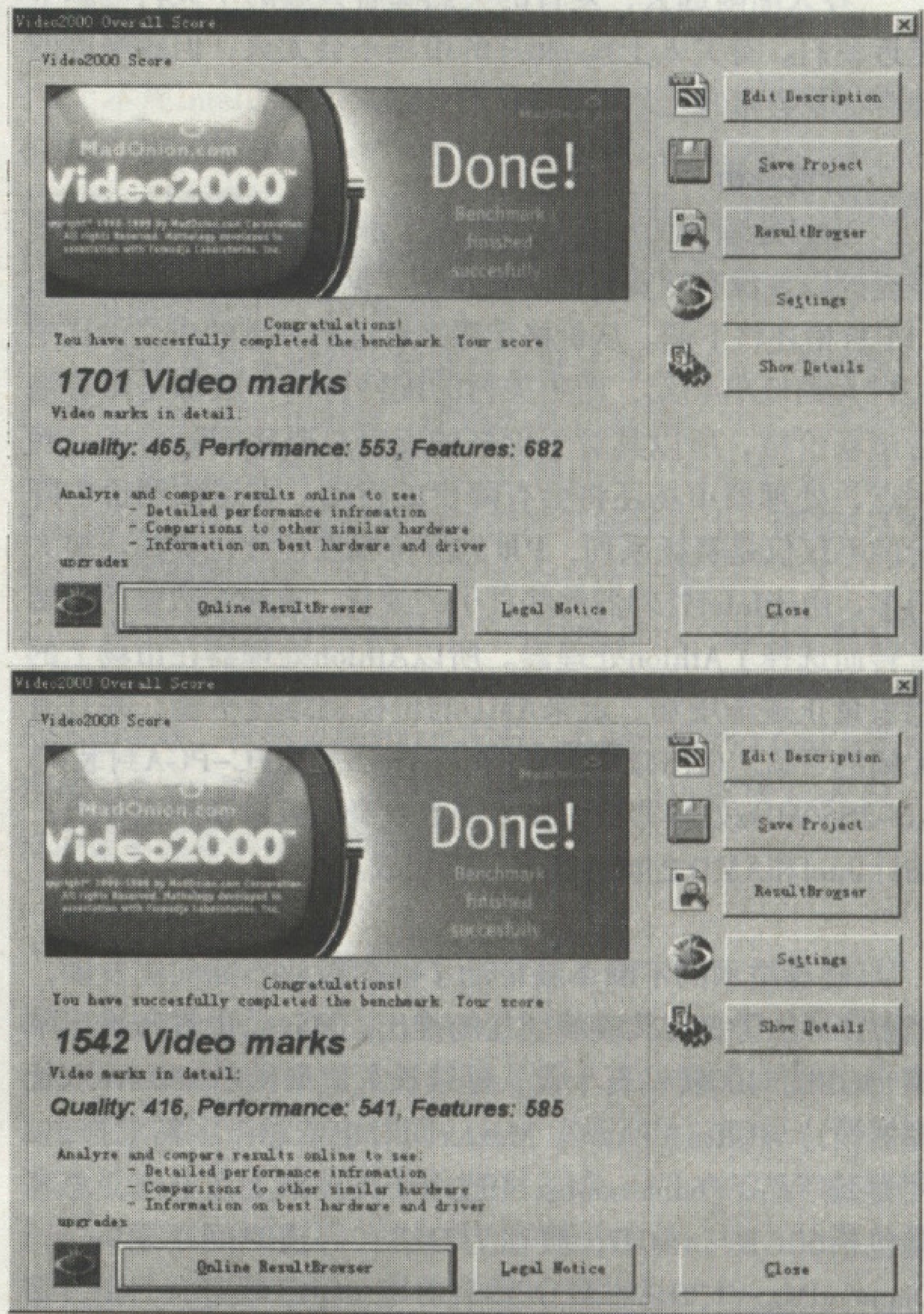
Test Lowest Score Highest Score	Fury MAXX 16-bit	Fury MAXX 16-bit (Single Chip)	Viper II 16-bit	Fury MAXX 32-bit	Viper II 32-bit
Rendering Platform	RAGE FURY MAXX (简体中文)	RAGE FURY MAXX (简体中文)	Diamond Viper II Z200 - Windows 98	RAGE FURY MAXX (简体中文)	Diamond Viper II Z200 - Windows 98
Resolution	1024*768	1024*768	1024*768	1024*768	1024*768
Color Depth	16-bit Color	16-bit Color	16-bit Color	32-bit Color	32-bit Color
Texture Format	16-bit	16-bit	16-bit	32-bit	32-bit
Z-Buffer Depth	16-bit	16-bit	16-bit	24-bit	24-bit
Frame Buffer	Triple buffering	Triple buffering	Triple buffering	Triple buffering	Triple buffering
Refresh Rate	VSync Off	VSync Off	VSync Off	VSync Off	VSync Off
CPU Optimization	Intel(R) Pentium(R) III	Intel(R) Pentium(R) III	D3D Hardware T&L	Intel(R) Pentium(R) III	D3D Hardware T&L
3DMark Result	3,416 3D marks	2,002 3D marks	1,748 3D marks	3,115 3D marks	1,389 3D marks
CPU Speed	204 CPU 3D marks	139 CPU 3D marks	115 CPU 3D marks	Display settings not 1	Display settings not 16
Game 1 - Helicopter - Low Detail	71.8 FPS	37.9 FPS	43.8 FPS	64.4 FPS	28.3 FPS
Game 1 - Helicopter - Medium Detail	47.6 FPS	30.1 FPS	28.7 FPS	46.1 FPS	21.0 FPS
Game 1 - Helicopter - High Detail	20.2 FPS	15.7 FPS	11.5 FPS	19.8 FPS	9.6 FPS
Game 2 - Adventure - Low Detail	77.3 FPS	36.8 FPS	31.5 FPS	63.0 FPS	27.1 FPS
Game 2 - Adventure - Medium Detail	42.7 FPS	26.9 FPS	18.5 FPS	41.5 FPS	18.1 FPS
Game 2 - Adventure - High Detail	25.0 FPS	19.5 FPS	11.7 FPS	24.8 FPS	11.6 FPS
Fill Rate (Single-Texturing)	135.5 MTexels/s	135.6 MTexels/s	228.0 MTexels/s	112.4 MTexels/s	123.8 MTexels/s
Fill Rate (Multi-Texturing)	188.0 MTexels/s	188.1 MTexels/s	468.9 MTexels/s	151.3 MTexels/s	336.1 MTexels/s
High Polygon Count (1 Light)	2,786 KTriangles/s	2,846 KTriangles/s	1,113 KTriangles/s	2,759 KTriangles/s	1,167 KTriangles/s
High Polygon Count (4 Lights)	2,438 KTriangles/s	2,460 KTriangles/s	1,124 KTriangles/s	2,447 KTriangles/s	1,167 KTriangles/s
High Polygon Count (8 Lights)	2,115 KTriangles/s	2,156 KTriangles/s	1,121 KTriangles/s	2,120 KTriangles/s	1,166 KTriangles/s
8MB Texture Rendering Speed	115.1 FPS	115.1 FPS	143.8 FPS	81.6 FPS	58.3 FPS
16MB Texture Rendering Speed	170.7 FPS	98.4 FPS	123.3 FPS	76.6 FPS	57.2 FPS
32MB Texture Rendering Speed	179.4 FPS	87.6 FPS	67.6 FPS	116.7 FPS	54.8 FPS
64MB Texture Rendering Speed	86.9 FPS	71.2 FPS	35.6 FPS	138.7 FPS	53.1 FPS
Bump Mapping (Emboss, 3-pass)	124.7 FPS	57.9 FPS	102.0 FPS	115.5 FPS	45.4 FPS
Bump Mapping (Emboss, 2-pass)	183.8 FPS	66.0 FPS	127.1 FPS	127.4 FPS	51.4 FPS
Bump Mapping (Emboss, 1-pass)	286.2 FPS	104.1 FPS	171.0 FPS	183.9 FPS	64.8 FPS
Bump Mapping (Environment)	Not supported	Not supported	Not supported	Not supported	Not supported
Missing features					



在游戏场景（Game Test 1-Helicopter、Game Test 2-Adventure）、多边形生成率（High Polygon Count Tests）中Fury MAXX击败ViperⅡ的T&L。单纹理填充率（Fill Rate-Single texturing）和混合纹理填充率

（Fill Rate-Multi texturing)中Fury MAXX得分很低，我们尝试过许多分辨率下的不同设置，结果同样令人失望：188Mtexels/s的值与理论峰值500Mtexels/s相差甚远。

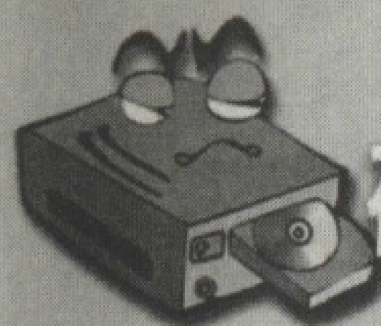
Video2000:



Video2000是测试视频性能的最佳工具，ATI在业界的口碑一直很好，得分低于ViperII也许还是因为AGP支持不可用的原因。

超频与稳定性：

Fury MAXX采用0.25微米制造工艺，超频后它的时钟频率和显存增益分别达12%和11.9%，鉴于它使用的显存是7ns频率（标准工作频率为143MHz），能有如此表现实属不易。ViperⅡ采用0.18/0.22微米制造工艺，它的默认频率为125/143与我们以前从资料上所知的153MHz或166MHz有很大不同，虽然（下转38页）



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

春天渐渐远去，夏日的炎热随着火爆的中关村电脑节走近我们。有关人士预测6月的市场不会太火，但是平静的前奏往往会带来无尽的高潮……

行情分析

Intel处理器的价格总算摆脱了涨价的阴影，正在慢慢恢复到以往没有缺货时的价格水平。据分析，近日来的Intel CPU价格还将下调。从价格走势来看近来香港的成交价比中关村大约低出40元，而中关村的配件行情一般都是跟着港台市场价格，所以其对于价格的反应总要比国际市场会晚一点，处理器市场还将会有降价的行动。在这次调价中降价的不仅仅是赛扬系列，PⅢ的降价幅度估计比赛扬还要大得多。由于Intel处理器前些日子的缺货，有相当数量的消费者转而选择了Athlon处理器。所以Athlon处理器在市场上的销售量正逐渐增加，近来AMD的价格则维持平稳，并且有大幅的下跌。0.18微米制程的Celeron 533A(FC-PGA封装)与K6-2550MHz处理器纷纷在市场上现身，且价格相当便宜。估计Intel和AMD之间又将有一场大战。

硬盘技术的不断革新带动了整个行业不断向前发展，随着IBM公司宣布其玻璃硬盘的推出，Maxtor也宣布推出单碟15GB的5400转钻石十代，延续长久以来的DualWave双处理器设计与Ultra ATA 66。Maxtor同时也依靠市场需求推出2种类型产品。DiamondMax 60适用于高档桌上型电脑，总容量包括60GB与45GB，缓存为2MB，寻道时间小于9ms。DiamondMaxVL30总容量分为15GB与30GB，缓存512KB，寻道时间小于9.5ms，适合低成本桌上型电脑。估计这两款硬盘将在5月底、6月初全面供货，将以DiamondMax VL30系列为主，而45GB以上高容量产品的市场接受度估计还不高。昆腾曾在3月发表过单碟15GB的硬盘，上市时间要等到6月以后。另一家硬盘大厂希捷公司虽然没有明确表明同等级别产品的推出时间，但也表示将在近期跟进。截稿前获悉：近日昆腾报出了一个让别的品牌硬盘代理商瞠目结舌的价格，昆腾1ct10系列的10.2G降到了780元，而深圳的昆腾10.2G报价已经跌到了760元。从目前看来，昆腾降价范围主要还是集中在象10G和15G这些市场购买的主流容量硬盘上，在高端的市场上动作不大。别的品牌的硬盘反应还不太明显，不知道是不敢跟着降还是没有反应过来。总之，现在昆腾在10G的价格优势比其他的要领先30-40元。

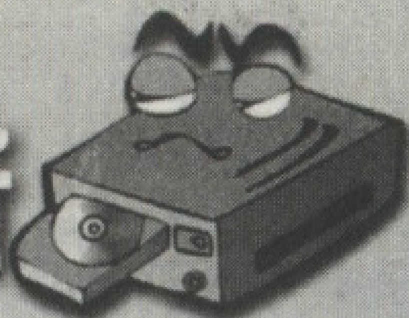
最近DRAM成了最受人关注的产品。在台湾，很多证券分析师都向大家推荐DRAM股。据这些分析师说，下半年DRAM供不应求，每家DRAM公司营收和获利将出现爆发性增长。今、明两年DRAM的需求总量增长数约在七成左右，但是供给成长却远不如需求的增长。目前DRAM制程主流是0.2微米和0.25微米，今年下半年多数台湾DRAM生产商，将以0.18微米为主。而市场价格是由供需两方来决定，在供不应求时，市场价格将居高不下。由上述DRAM情况来看，今年下半年DRAM价格将坚挺不弱。

新品时报：

磐英主板EP-7KXA+近日亮丽登场，该板配有威盛Apollo KX133芯片组，其前端总线200MHz，支持AMD Athlon处理器，最高可达1000MHz，并支持PC133内存。芯片内建高效能PCI规格的音效功能。与AGP槽所对应的AGP图形卡最高能提高2D/3D图形带宽4倍，AGP技术也能满足虚拟实境所需的大量材质缓冲而无需昂贵的显卡或硬件升级。新增AMR（软猫）插槽，使用户少花钱而快速上网遨游，速度最高可达56Kps。属于磐英另一项专利的USDM也搭配在EP-7KXA+中，一并提供及时信息并监控你的系统在企业、互联网及商业应用环境下安全、稳定地工作。

华硕的GeForce2 GTS显示卡近期会正式上市。新款的V7700系列显示卡初期将先推出内建32MB DDR显示内存（VRAM）无电视输出的版本。不同于其他公司大多是采用nVIDIA所提供的"公板"生产显示卡，华硕在V7700显示卡上加入了部分自行开发的线路布局。由于GeForce2 GTS绘图处理器已改采0.18微米制程，散热上已大幅改善，加上DDR内存的频率改为333MHz，因此在搭配华硕所提供的驱动程序后，无论是整体的性能表现或在超频方面，均比目前采用GeForce256绘图处理器的V6800系列显示卡有大幅度的提升。另外，华硕也表示，配备64MB DDR内存的版本会在本月底推出，由于目前DDR内存的售价颇高，因此，将会比目前32MB的版本贵3至4千元左右；6月中旬也将会推出具备TV-OUT、TV-IN、3D眼镜界面的多功能版本，售价将比V7700高出1,500元左右。

一直强调自行制作显示卡驱动程序（Driver）的德商艾尔莎（ELSA）公司，此次在nVIDIA发表最新款GeForce2 GTS绘图处理器（GPU）之后，也随即推出采用GTS绘图处理器的"影雷者GTS"显示卡。"影雷者GTS"显示卡采用核心工作频率为200MHz的GeForce2 GTS绘图处理器，比前一代GeForce 256的120MHz高出了2/3；其搭配的显示内存（SGRAM）也由原本GeForce256的150MHzDDR（工作频率



为300MHz），改为166MHz DDR内存（333MHz工作频率），内存的频宽可达到每秒5.3GB，因此，显示卡整体运作效能也比前一款采用GeForce256绘图处理器的“影雷者X（ERAZOR X）”显示卡有大幅度的提升。

外地行情

西安

目前西安各种配件价格都比较稳定。赛扬比起上星期有很大降价，533从960元降到840元，433、466、500也仅有一二十元的差距。PⅢ仍然是高档装机用户的首选，以致本星期初PⅢ550E涨到2100元，而且只有盒装不带转接卡，PⅢ600E也要2350元，至周末PⅢ550E又降回到了1960元。比起Intel的高贵，AMD的K7似乎平易近人了许多，K7-500才1280元，K7-700也只要1950元，新装机的朋友可以考虑用K7。

主板方面没有新品上市，BE6Ⅱ1400元、BX2000+1140元、P3B-F1080元。VIA649X的主板确实很便宜，但兼容性问题似乎还有待解决。不过AMD 750的主板兼容似乎好一些，所以K7是不错的选择。

显卡也没有太大变化，Leadtek TNT2PRO 16M 790元，32M（5.5ns）1120元，TNT2其他牌子也是这个价格，GeForce价格也没有太大调整，在2000元左右。

酷鱼Ⅱ在西安已经面市了，10G980元、20.4G1480元。金钻全面缺货，昆腾5400转20.4G仅售1140元。内存价格稳中有降，HY 64M卖450元，128M卖890元。KINGMAX的PC13364M卖480元，128M卖1000元。GL金条64M价格为520元。

济南

市场上的Intel系列CPU开始大幅降价，其中以赛扬系列降幅最大，新上市的赛扬Ⅱ533从1020元一直降至910元，普通的赛扬533从920元降至830元，500从850元降至780元，466从760元降至690元，433从710元降至670元，400从600元降至570元。PⅢ系列也有大幅下降，其中PⅢ550E从2010元降至1940元，PⅢ600EB从2260元降至2100元，预计近日价格还会继续下降。

内存近日又有了一次较大的波动。这次的Kingmax波动尤为明显，64MB曾一度涨到600元，128MB一度涨到1170元，现代内存也有20到30元涨幅，但现在都已经基本回落。Kingmax64MB现在为520元，128MB为1110元；HY-64MB为460元，128MB为910元。

创宏的一款PRM-95V4主板近来十分抢眼。该主板采用VIA Apollo Pro 133A芯片组，北桥为694X、南桥为686A，主板采用Socket 370的CPU接口，支持新Celeron和PⅢ。3条DIMM插槽最大支持1.5GB内存，并具备1×AGP/5×PCI/1×ISA/1×AMR的扩展槽；此外该主板还具有多种节电功能，硬件监控功能，还可以对风扇转速，CPU电压及系统温度监控，价格为880元。梅捷的SY-7VCA已面市，它采用VIA Apollo Pro 133A芯片组，北桥为VIA 694X、南桥为VIA 686A，支持所有的Socket370处理器。该款主板还加入了4个LED装置的主板出错灯，在主板出现问题时能让用户及时知道，免去了反复替换配件的麻烦，售价980元。

Aopen AW744 Pro声卡现在也能在市场上看到。该款声卡采用YMF744芯片，采用一种名为Sensaura的音效技术。Midi方面尤为出色，此产品售价仅为230元，性能竟可以媲美SB live。

全向ModeM这两天热卖，买它的2000型可以得到163的12小时免费上网时间，价格是540元。

武汉

本周Intel的CPU大幅度降价，两天之内，赛扬系列的价格平均每款下降了100元左右。许多商家是以800元以上进的赛扬433和赛扬466，如果按目前的价格出，每颗大概要赔100－200元，但为了防止价格继续下跌损失更大，他们还是会尽可能将手里的CPU抛出。

本次赛扬系列的大幅降价无疑是为了与新上市的赛扬二代在价格上拉开距离，遗憾的是到截稿时为止，赛扬二代仍未到货。虽然目前赛扬的价格还高于今年的最低价，但已经趋于平稳，继续大幅降价的可能性很小。随着6月份装机高峰期的到来，价格还可能会有所反弹。

整合主板是许多家庭用户和网吧首选，i810主板价格在800多元。目前又有了另一种不错的选择，那就是精英的SIS630主板，价格也在800元左右。本周还新到了630主板专用的SIS 301扩展卡，通过这块卡扩展，可以接3D眼镜、LCD显示器等设备，价格为190元。

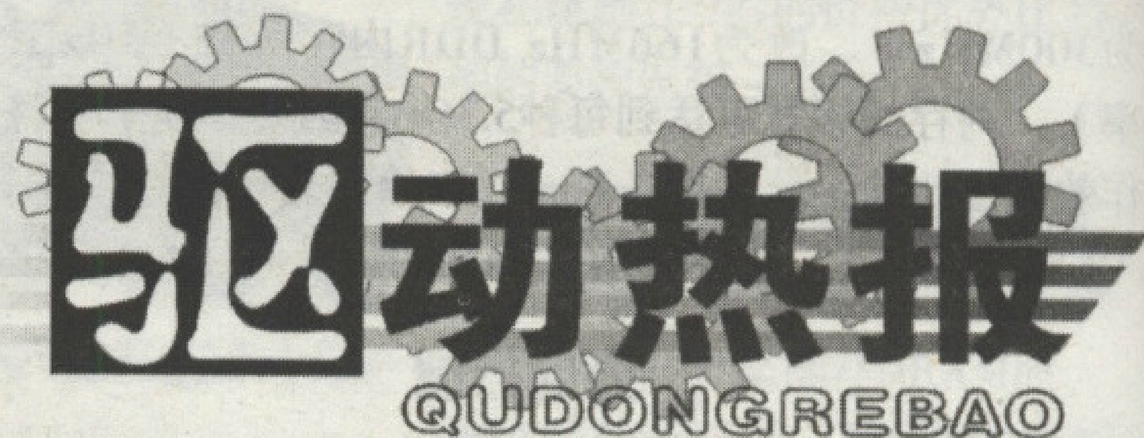
广州

K7系列基本上没有多大的变化。K7-500、550、600、650的报价分别为1250元、1340元、1440元、1540元。另一方面，K7-700的价格变动可以说是惊人的，前几天报价还要2000元，到了今天居然跌了11%，市场报价1780元。预测认为这可能与主流K7的更新换代有关系，K7-500/550已经停产了，而K7-650与700将会成为市场的主流，为了让更多消费者接受和选购它们，降价是最好的办法。

在广州市场已经可以看到K7-900和K7-950，不过它们的价格非常高，K7-900报6100元，K7-950竟然要7800元，用“天价”来形容它们一点儿也不过分。如果真的想买K7-900和950的话，大家还是等一等，说不定一周过后它们的价格就会下滑一千几百元了。

K6-2曾经是低端CPU市场中最受欢迎的一类产品，但它在兼容性方面的表现没有赛扬好，有一部分软件在K6-2上运行时必须打“补丁”，这对一般用户来说挺烦琐；而且K6-2的价格已经没有多少再下降的空间了，与赛扬相比价格相差不大，而且假货特多，所以大家就很自然地选择使用赛扬。其实AMD方面已经为K6-2找接班人了，它就是基于K7核心，采用SOCKET A结构的SPITFIRE（烈火）。K6-2退出市场看来是迟早的事了。

中关村配件参考价（单位:人民币元）			
CPU	PⅢ800	盒装	5800
	PⅢ600EB	盒装	2450
	PⅢ550E	散装	2050
	赛扬 533	Socket370 盒装 0.18 微米	2050
	赛扬 466	Socket370 散装	920
	赛扬 433	Socket370 散装	830
	AMD Athlon 550	散装	1400
	AMD Athlon 500	散装	1280
	K6-2 450	散装	440
硬盘	希捷 310232A	10.2G V10系列 5400prm	820
	希捷 313021A	13G V8系列 5400prm	920
	希捷 ST315320A	15.3G 酷鱼系列 7200rpm	1250
	昆腾 10.2G	火球lct10系列 5400rpm	780
	昆腾 15.0G	火球lct10系列 5400rpm	890
	昆腾 20.4G	火球lct10系列 5400rpm	1140
	迈拓 10.2G	钻石9代 5400rpm	820
	迈拓 15.3G	钻石9代 5400rpm	930
	迈拓 20.4G	钻石9代 5400rpm	1100
	西部数据 8.4G	5400rpm DMA66	790
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	1150
	IBM 20.5GB	7200rpm 2M缓存 DMA66	1600
显卡	阿波罗 Riva 128ZX	nVIDIA Riva-128ZX	260
	小精灵 Savage4 PRO8	Savage4 PRO	320
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	690
	创新 Savage4	S3 Savage4 芯片 8M	450
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 16MB	720
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X/2X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2600
主板	大众 FIC VB-601-V	VIA Apollo Pro芯片组	620
	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	1040
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	750
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	950
	华硕 K7M	Slot A架构支持Athlon	1250
	华硕 P3B-F	440BX 支援PⅢ 赛扬 CPU	1050
	微星 MS-6301	820芯片 Slot1	1240
	DFI PA61	VIA 133MHZ SLOT1	820
	DFI AK70	AMD750 SLOT A ATX	1100
内存	现代 HY-32M	PC100	270
	现代 HY-64M	PC100	445
	现代 HY-128M	PC133	890
	Kingmax 128M	PC133	1140
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24	3280
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24	4180
	三星 750S	17英寸 家用型	2180
	三星550b	15英寸 显示器	1580
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25	4600
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2380
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	430
	华硕 50X	50X	450
	Sony刻录机	CRX120E-B CDRW IDE	2300



华硕（ASUS）

2000年5月22日，华硕发布了AGP-V3800/V6600/V6800/V7700显卡最新驱动5.16版ForWin9x，此版本基于nVIDIA的公板驱动5.16版。

nVIDIA

2000年5月22日，nVIDIA发布了TNT/TNT2/GeForce256显卡公板最新驱动5.17版For Win2000。

西部数据（Western Digital）

2000年5月20日，西部数据发布了Data Lifeguard Tools最新2.3版For Win9x/NT4。此程序为WD西部数据公司推出的最新的硬盘配套工具，将此程序自解压到一张空软盘上、此软盘将可用于系统的启动及诊断。此软件包含了：可以让你的系统支持大容量西部数据硬盘的EZ-Install、全面检测并修复磁盘错误（还有将硬盘数据清零）的Diagnostics工具、可以检测BIOS中硬盘数据的BIOSCheck工具、可以切换Ultra ATA/66硬盘工作模式的Ultra ATA/66 Management这几个软件。注意事项：此程序不能直接在Win NT下自解压到软盘上，其必须在Win95/98或直接在DOS下自解压。推荐拥有西部数据硬盘的朋友都能够拥有这样一张工具磁盘。

威盛（VIA）

2000年5月17日，威盛发布了VIA芯片组主板最新INF文件ForWin9x/2000/Millenium。该最新INF文件在安装后能够让你的操作系统识别出VIA芯片组。

英特尔（Intel）

2000年5月14日，英特尔发布了810、810E芯片组公板视频部分最新驱动PV4.10多语言版For Win9x。推荐用户更新。

创新（Creative）

2000年5月3日发布，创新发布了Sound Blaster Live！声卡最新驱动For Win9x。此版本升级了Surround Mixer、AudioHQ的版本，Software Voices选择增加到1024，改进了对EAX2.0中的Occlusion、Obstruction两种效果的支持。

本栏目由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net)联合提供（所有信息截止到5月22日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第7期\DRV\下。

局域网建设（三）

北京 凤凰

在前面大家了解了关于局域网的构成、需要以及建设规划等内容。下面的部分就是从一个局域网开始实施建设的全过程，在这个过程里包括了整体的拓朴方案整理的提交、线路铺设、设备连接及硬件调试。

筹建过程

准备工作实际上就是去整理整个网络的拓朴方案。从这里开始，我们将虚拟一个网络实例来向大家讲解进程的各个步骤。首先我们这个网络将建设在一个大楼里的某一层中某个房间。

在这里我们必须了解和确定几件事：

1.一共有多少台终端设备。

2.服务器的位置。

3.了解网络的工作需要，以确定网络带宽和所需的连接控制设备。

首先，设定我们向建设需求方了解到在整个网络中一共需要有33台终端设备，由于房间面积超过100平米，从合理结构化布线角度加之对方从布线成本的考虑服务器将架设在中间偏右的位置。整个网络将用于信息管理和数据业务处理，需要接入Internet，接入设备使用ATM交换机。并且我们得到了一张详细的各个终端将架设的位置图。如图1：

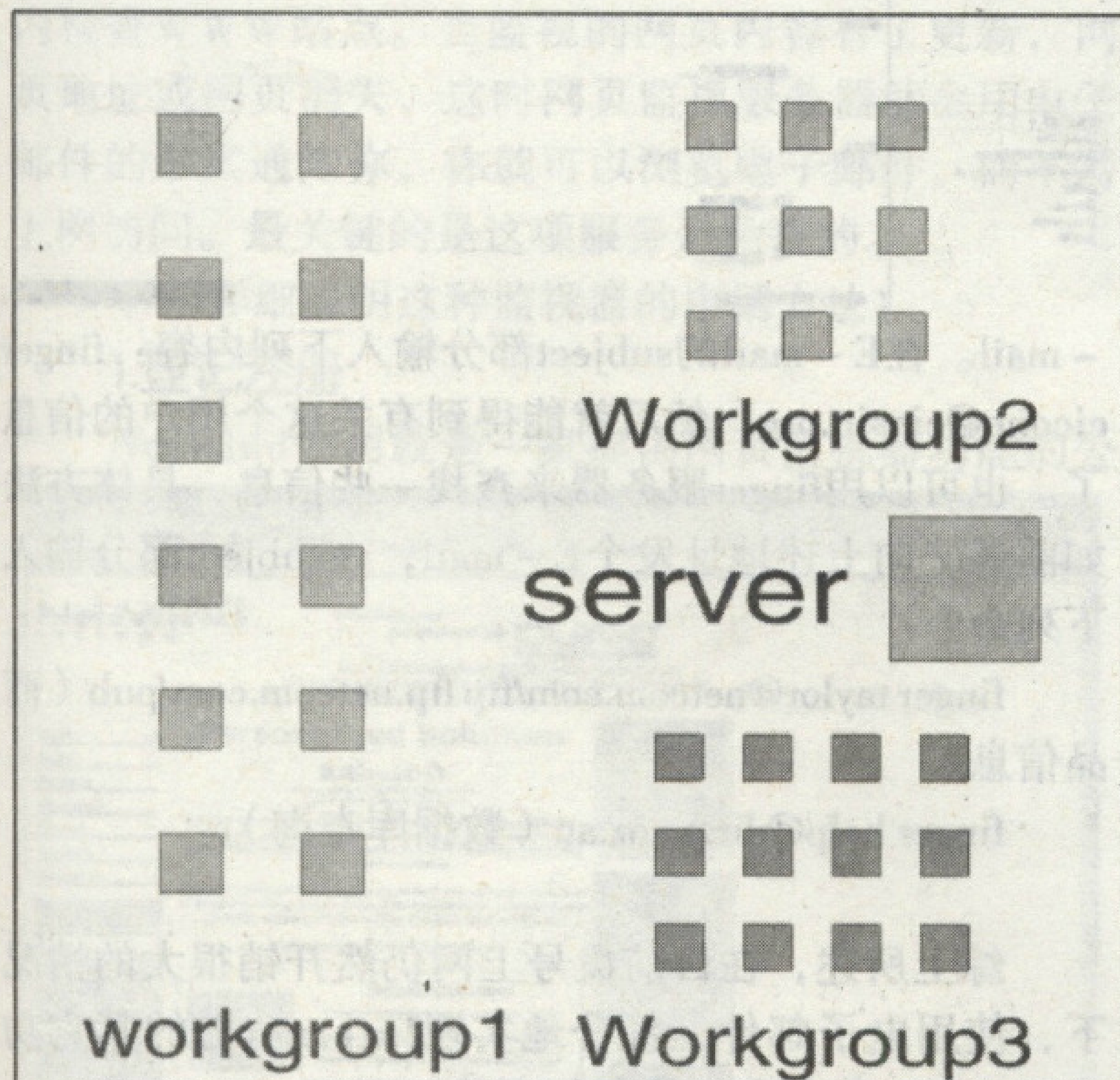


图 1

看完上图后我们了解到该数据业务处理网络系统具有以下特点：

1.其主要职能是以数据库为中心的数据访问。

2.对网络的访问频繁，流量大，要求网络有较快的响应速度。

3.对安全性要求高。

4.属于典型的一点对多点形式，数据库服务器端具有巨大的通信带宽要求。

最后我们可以确定如下几件事：

1.服务器位置偏右，而在最左边有3台靠边的机器。这样一来服务器和部分设备距离超过了105米，数据无法进行正常驻传递。在这种情况下我们必须使用一个中续设备，或是将其中一个集线设备架设在偏左的位置。

2.网络拓朴结构将采用星形总线结构。

3.由于网络将使用在信息管理，并将接入Internet，我们在选择交换集线设备时就不能够使用普通的集线器设备。必须要选择Switch来用作一级集线设备，基于建设方要求交换机必须是ATM的宽带交换设备，并且有光纤模块，在Switch之下的二级集线设备使用Hub。

4.由于数据业务处理系统的数据传输量较大，并且要接入Internet，在这种情况下网络的带宽选择百兆网是较理想的。

在确定了面的问题后，我们可以得出在网络交换设备上需要：

10M/100M自适应8口ATM交换机×1

10M/100M自适应24口交换机×1

10M/100M自适应12口交换机×2

至此，我们就可以作出我们的网络拓朴结构图了。如图2：

剩下的事就是按照我们的拓朴结构图，在屋子中布线(此部分非本文讨论范围)。之后按拓朴图的结构把所有的终端机器、服务器及交换设备安置到位。将网线连接后，则网络的拓朴结构的建设就全部结束了。后期工作就是网络操作系统的安装及调试(此部分亦非本文讨论范围)。

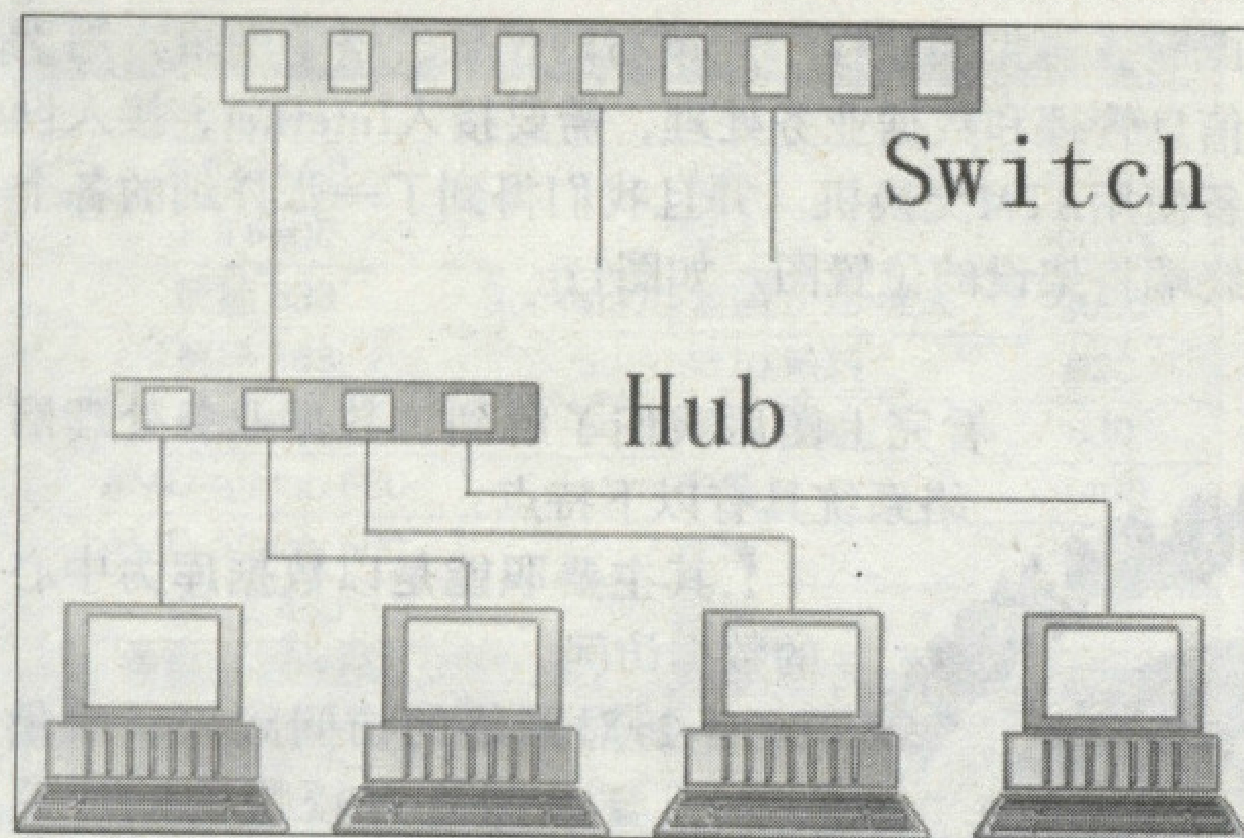


图 2

类型划分

在对一个具体的网络实例进行分析后，再向大家介绍一下几种建设中常见的建设需求类型。网络建设需求的类型通常是按照计算机网络的服务性质及其产生的质量需求及其对网络拓朴结构，带宽等等产生的影响进行分类的。

小型办公自动化网络

这类系统设计通常很简单，适用于最通常的以太网连接方案，对于设备，网络带宽都没有特殊的要求。这类网络的特点是：

1.以提供文件和打印共享为目的。

2.数据流以文稿为主，类型单一，网络访问次数较少，对流量和传输速度要求不高。

3.对安全性要求较低。

这类网络通常使用十兆网即可，集线设备只要普通的10M Hub。

数据业务处理系统：

这个系统就是我们上面所说的。通常这种网络可以沿用上一种网络类型中提到的方法。但是由于对数据库服务器形成的巨大通信带宽要求，所以必须要在服务器端加大出口带宽。

多媒体信息处理网

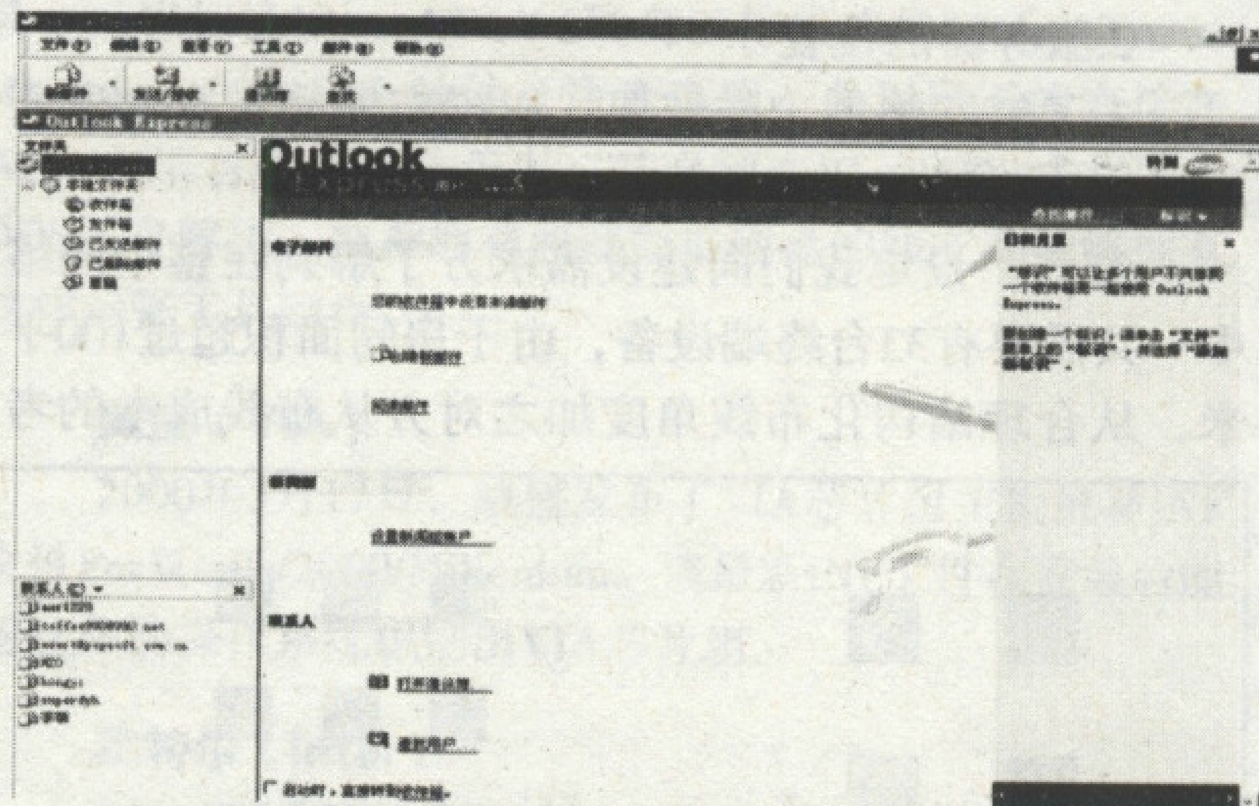
这类网络对于网络的带宽、传输速度和响应速度都有相当高的要求，有的还要求能实时进行影音传输。一般来说使用快速以太网技术和交换式以太网技术是比较合适的，在带宽上可以选择百兆也可以选择千兆。集线器可以根据工作需要不同而选择高性能交换机或是堆栈式集线器。

编者按：到这里局域网建设就快要结束了，感谢这位“不死鸟”凤凰同志为大家介绍了这些基础的网络硬建设知识。长期以来本栏目一直希望能为大家介绍类似的网络基础知识，今后希望还能有这样的文章投至本栏目，不胜感激。

（上接50页）网络上查找某个用户个人的E－mail地址、电话号码及机构团体的名称和IP地址等信息。使用者先通过远程登录主机（Telnet），然后使用Who is的方法来查询。通过E－mail的方法也能进行Who is查询，首先用户向下列地址发送一封E－mail，并且在subject部分输入Whois name。Name为所要查找的用户姓名或者机构团体的名称，若不知道确切的姓名，也可以仅输入一个姓氏。再向mailserv@internic.net发一封E－mail，并在subject部分输入：whois li，随后就能够收到主机返回的信息，在信息中有单位和个人的资料，在个人信息中其左面为姓名；中间部分为E－mail地址；右面为电话号码，机构团体的最右面为该单位在Internet网络上的IP地址。

E－mail与Finger服务

Finger服务主要被用来查找一台主机上的用户或者用户使用主机的详细情况。在此基础上，通常也用这种方式存储信息，如天气预报、电子杂志等以便用户以finger服务来阅读。具体操作方法是向一台主机发送一个E－mail，在subject部分输入：finger所需要查找的E－mail地址。如向infobot@infomania.com发送一封E



－mail。在E－mail的subject部分输入下列内容：finger cicone@ciesin.org，然后就能得到有关这个用户的信息了。也可以用finger服务器来查找一些信息，具体方法如前述，向上述地址发个E－mail，在subject部分输入下列命令：

finger taylor@netcom.com/ftp ftp.netcom.com/pub（商品信息）

finger help@dir.su.oz.au（数据库查询）

综上所述，在目前拨号上网仍然开销很大的情况下，使用电子邮件，部分地实现Internet上的其它功能，这是一种省事省钱较好方法。

E-mail是网络使用者再熟悉不过的了，它让信件在几秒钟内可以到达世界上的任何地方。除了普通的文字，它还可以是一段语音，也可以是精心准备的一些图画和照片。电子邮件的速度和费用都是普通邮寄方式无法相比的。人们总是认为电子邮件的功能就是收发信件，得以快速地联系远方的朋友。若深入挖掘一下E-mail功能，会发现除了方便、快捷地传递信件，E-mail还能帮我们做很多事情，诸如浏览主页、查询检索等等，几乎Internet任何一种资源，除了Telnet，都可以通过电子邮件获得。特别是一些只具有电子邮件单项功能的用户，通过这种尝试也可以一定程度上增加“浏览”的功能。

浙江　赵名其

E-mail潜能完全发挥

QIANNENFAHUI QIANNENFAHUI QIANNENFAHUI

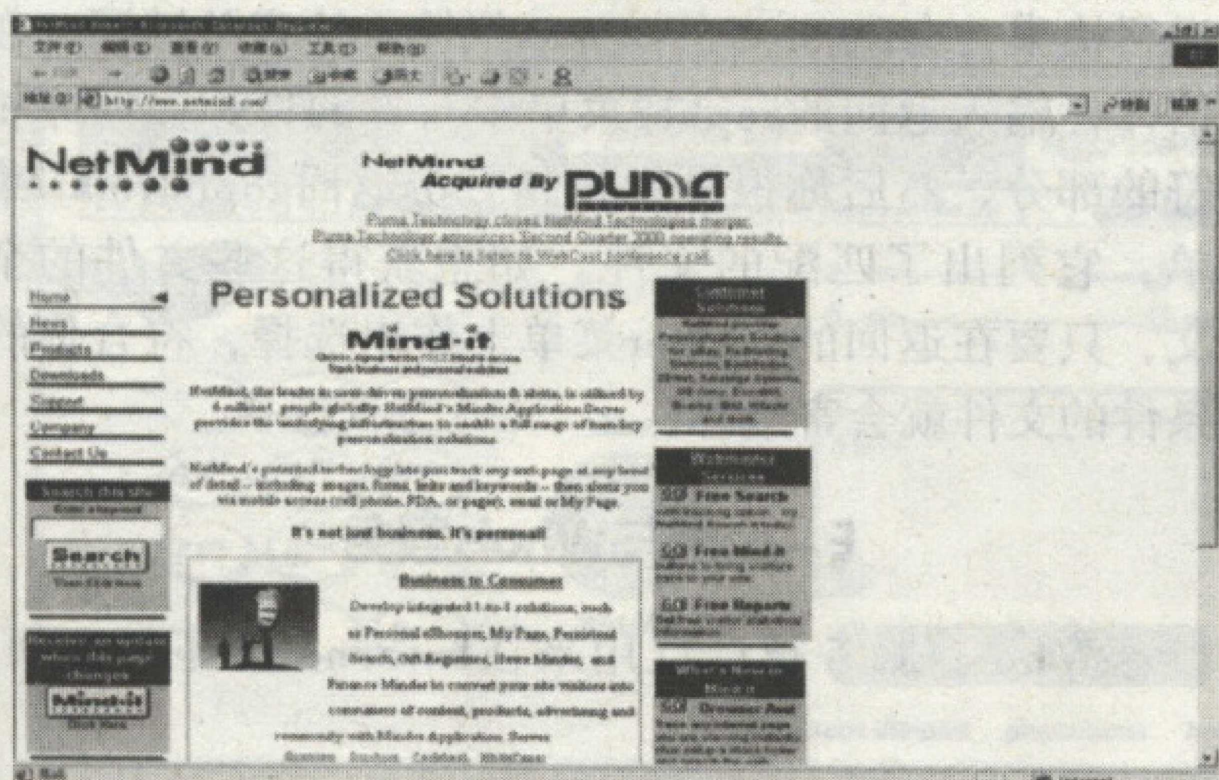
用E－mail完成网页监视器

随着WWW的发展，在Internet上你感兴趣的站点将越来越多，访问这些站点就需要时间，如果有些站点的内容不是每天更新，这样就造成了无意义的访问，浪费时间、精力和上网费用。而利用“网页监视器”的服务器能帮助我们监视站点变化，在全球范围内检查WWW站点。当监视的网页内容有了更新，网页地址或网页消失，这时网页监视服务器就会用电子邮件的形式通知你，你就可以浏览电子邮件，而不需上网访问。最关键的是这项服务是免费的。

下面详细说明这种监视器的申请方法：

1.登记注册

NetMind公司就是一家提供网页监视器功能的公司，网址是：http://www.netmind.com。你首次登录监视器网页，首先需要注册。注册过程：填写你的E－mail地址，按“Press Here Register”按钮，确认E－mail地址，并按要求输入姓名、年龄等后，按“Mind It”按钮，等待NetMind公司的回复。一般回复的内容是：网址http://www.netmind.com/URL－minder/。这个网址上内容包括：你需要监视的网页地址；怎样取消你不需要监视的网址；如何列出所有你需要监视的网址；当你的E－mail地址变化时，怎样通知URL－minder修改发送地址；并给出你的用户口令。



2.登记被监视的网址

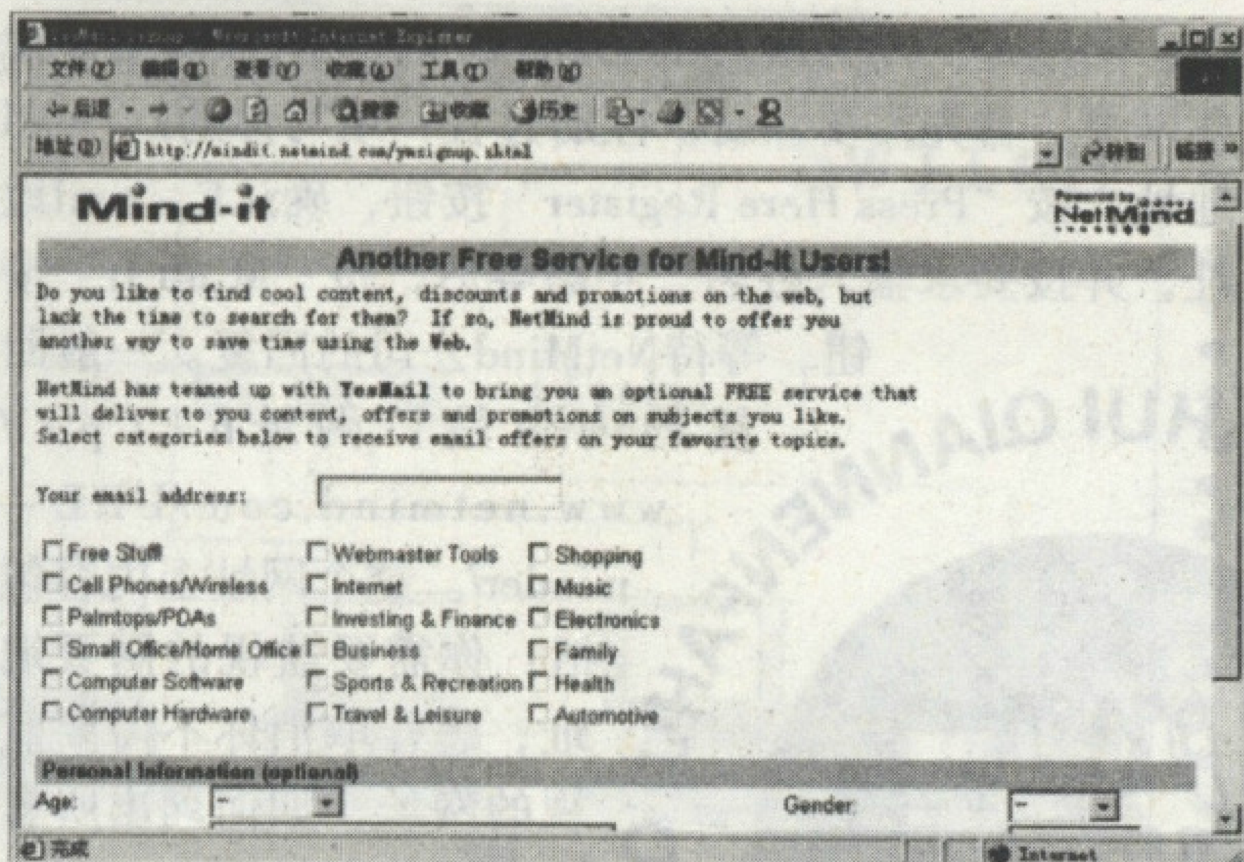
在E－mail窗口中，双击公司回信中的地址，出现“URL－minder”页面，填写你的E－mail地址和你需要监视的URL网址，按“Register these Pages”按钮，确认并返回一个登记成功的信息后，你就可以等着监视结果了。而且你一次可以登录数个需要监视的URL地址，可以多次访问URL－minder网址，从而增加需要监视的URL网址。URL网址可以是http、ftp或gopher中的任何一种。

3.回复内容

每一封回信报告一个发生变化的“受理网址”，信的其它内容和前一封信的内容大体相同。虽然信件较长，但主要内容是开始的一小部分。双击链接的地址可直接链接发生变化的网页。网页监视器是一项免费的服务。它的搜索工作是有时间限制的。如遇到速度慢的站点或是文件长度超长，监视器会自动停止检查。而且搜索工作是不定期的，所以对变化频繁的网页如新闻站点就不适应了。若对登记站点已不感兴趣，可向监视器发E－mail或双击“how to cancel”项下的链接地址撤消。

用E－mail实现Archie功能

Archie服务器是一个存放了所有匿名ftp服务器地址和相关信息的数据库，它能帮你找到有关ftp的地址或文件的信息，因而使用电子邮件来查询地址是很方便的。Archie的信息检索往往很费时间，用E－mail来完成Archie检索反而很方便。你可以向以下任何服务器发送一个电子邮件，并在正文栏里输入“find <文件名>”命令：



archie@archie.rutgers.edu

archie@archie.sura.net

archie@archie.unl.edu

archie@archie.doc.ic.ac.uk

archie@archie.au

archie@archie.funet.fi

archie@archie.luth.se

archie@archie.kuis.kyoto－u.ac.jp

此处的“文件名”就是用户要查找的文件，当服务器收到用户的E－mail以后，就开始查找与用户相符的文件。若你只要找文件名中含有你输入的＜文件名＞的文件，则在“find＜文件名＞”前插入一行“set search sub”。此外还有一些命令会对使用者的实际操作有用：

set maxhits 20（查找文件数的上限，默认值为100）

set match－domain use（只查找美国的ftp网点）

set output－format terse（以压缩形式返回）

返回的结果一般会告诉你所需要文件所在服务器的地址、大小、属性以及日期。如果其中确有你需要的文件，在下一封E－mail中用ftp-mail方法将它取回来。

用E－mail完成Gopher功能

Gopher是发掘Internet资源的出色检索工具，可以实现自动远程登录，隐去了诸多命令过程，为用户提供强大的检索能力。但用户通过Gopher只能调阅文本文件。

用E－mail实现Gopher是借助Gopher－mail服务器去访问远程地址，传回所需的菜单、子菜单和文件。主要的Gophermail服务器的Internet地址有：

gopher@ucmpl.berkeley.edu

gopher@dsv.su.se

gomail@ncc.go.jp

gophermail@eunet.cz

gophermail@cr－df.rnp.br

具体操作方法如下：

1．发一封E－mail信件给某一最靠近你的Gophermail服务器，信件格式可以是：

＊主题空，内容空。

＊主题写上某一gopher地址。

2.Gophermail服务器响应你的信件，应邮寄给你一封包含它的主菜单或某一gopher服务器的主菜单。

3.处理该信件，把需要的菜单项打上标志，然后返回给Gophermail服务器。

4.Gophermail服务器返回你需要的信息，若要继续深入，只需重复第3步即可。

用E－mail完成WAIS检索

WAIS可以检索500多个索引的数据库，涉及的内容广泛。具体方法是向waismail@sunsite.unc.edu发封E－mail，在信体栏里输入：help，就可获得一份完整的Waismail用户指南。还可以向Waismail服务器发E－mail来获取一份数据库清单，并在信体栏里输入：search xxx xxx。收到返回的清单后，便可选择感兴趣的题材进行下一步。一次成功的检索将会收到一个或多个DOCID（文件标识）。这些DOCID确定了匹配文件的位置。要获得一份匹配文件的全部文本内容，可以在下封给Waismail服务器的E－mail信体栏里原封不动地输入收到的相应DOCID。也可向gophermail@calvin.edu发封E－mail来获取一份wais数据库的清单：在subject栏里输入getall，在信体栏里输入：

type=1

name=wais databases

path=1/waises/everything

host=gopher－gw.micro.umn.edu

port=70

在返回的清单中，选出你感兴趣的主题用E－mail进行检索，在E－mail的subject栏输入检索关键词，在信体栏输入返回的gopher菜单中与你的目标数据库相符的部分，然后你很可能收到一份返回gophermail菜单，它列出了匹配的文件。如想获得这些文件的全文，只要在返回的Gopher菜单上作出选择，符合你的条件的文件就会寄给你。

E－mail与Whois服务

Who is服务被广泛用来在Internet（下转48页）

特别的网络电话——DIALPAD

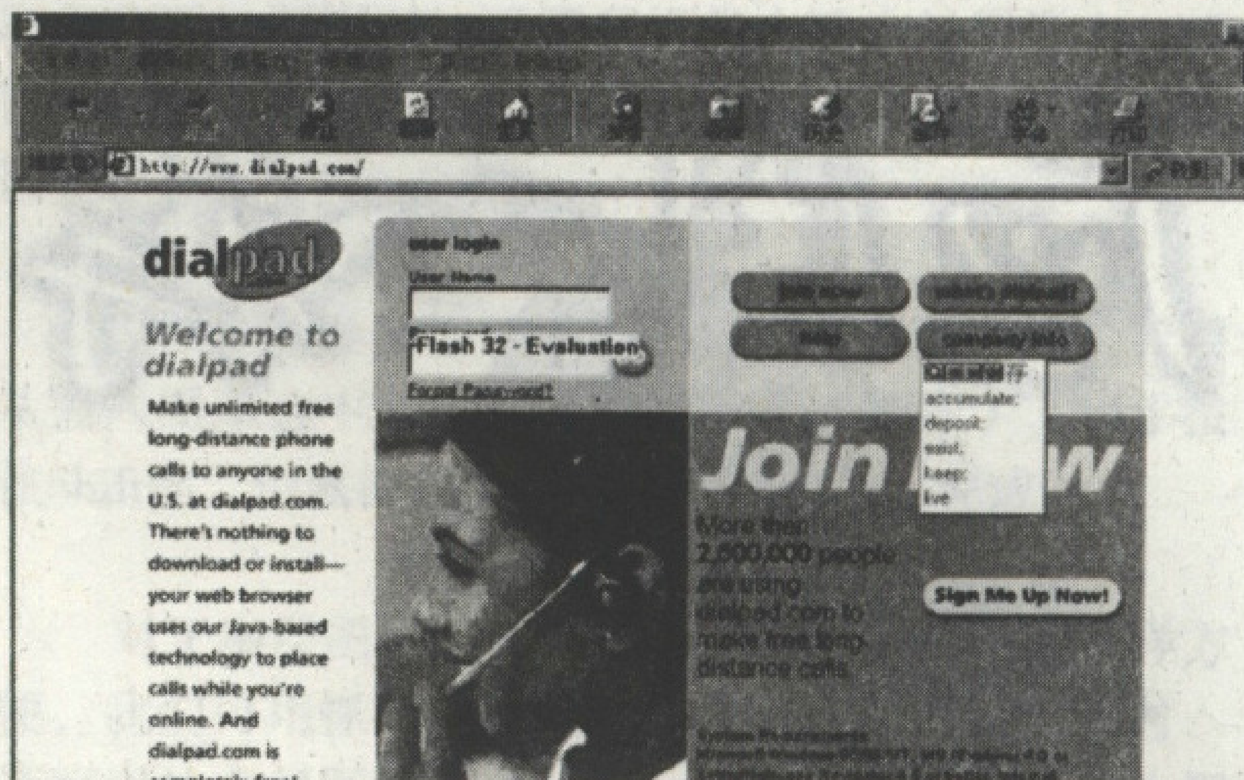
北京　常震宇

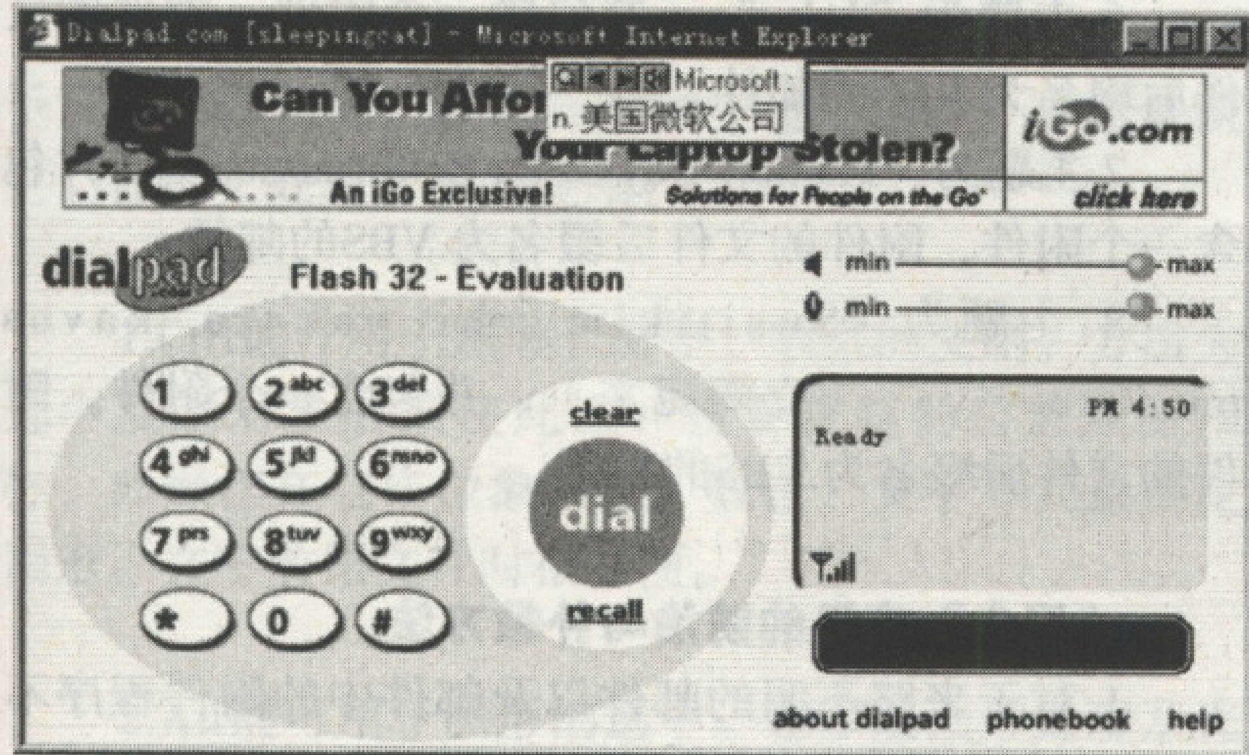
Internet真是了不起，不管距离多远，E-mail一旦发出很快就收到。人们之间的交流从来就没有这么方便过，但是E-mail仍然没有电话来的直接和快速。你如果你是个急性子，那用网络电话吧。现在越来越多的人知道了这个玩意儿。可是网络电话有很多种，那种用起来既好用又简单呢？

现在网络电话的用法多数是用户下载一个客户端程序。安装上后再申请一个帐号，之后进行系统设置。全部完成之后，就能给远方的朋友打电话。如果这当中的设置有错误，就没法用了。这些对于资深的网络使用者来说不是问题，但是对于新手可能就只有干着急的份了。

那么我们就在这里向大家介绍一个名叫DIALPAD的网络电话的使用方法。

首先打开IE，在地址栏里输入www.dialpad.com回车。在网页打开之后，你就会发现分成四行排列的四个大图标。每个的后面都有一段介绍。点击第四个，就是写着dialpad.com的那个。这时会自动弹出新的浏览窗口。等到新窗口里的网页打开后，我们就看到DIALPAD了。它和其他的网络电话相比有一个很大的特点——不必下载一个客户端程序、不必安装、不必进行任何设置。一切的操作全部是在浏览器里完成的。进入该主页后，首先要进行注册。这同普通的网络注册没有什么不同。填上你的姓名和其他的个人资料。真的假的都行。但如果你想参加抽奖的话，就填个真的吧。在你注册完了以后，你的邮箱里就会收到一封确认信，此时你就可以享受这项服务了。你一定要记住你的密码，因为DIALPAD还没有取回密码的服务。这点不免让人觉得有些欠缺。





重新回到www.dialpad.com的主页，在USER ID里填入你的用户名，在PASSWORD里填入你的密码，然后点击GO。这时会出现一个类似电话簿的网页，它是让你把你常用的号码输入，以便快速拨打。点击ADD按钮，出现一个登记表，把你的朋友的名字，电话号码填上点击确认，就完成了。这里要说明的是，你在输入国家代码时要把打头的0去掉，例如美国的代码就变成了1，以此类推。完成记录常用号码后，浏览器会自动回到电话簿页。你这时会发现你刚才记录的人名和号码已经出现在电话簿里了。而在人名的前面多了一个DIAL的绿色按钮。点击该钮，只要你的音箱和话筒是好的，你就可以和异地的朋友畅谈了。

如果你要打的号码不是常用的。你可以随便点击一个你以前记录的号码，记住是号码，不是DIAL钮。这时浏览器会出现一个小窗。别关闭，那不是广告。等小窗里的内容打开后，你会发现里面是一个电话的拨号盘，明白了吧。我想我不说你也会使了。

还有，DIALPAD还有ICQ的交友功能，你在注册时可以选择别的用户是否可以看你的部分资料，来和你交往。如果有天你接电话时，里面是个想和你交往的陌生人。你的心情是……？试试就知道了。



小议“爱虫”病毒

上海 张鸣

I LOVE YOU，I LOVE YOU，I LOVE YOU……“咳，无聊的垃圾邮件。在此我郑重宣布，代号为‘爱虫’的病毒已成功登录我的电脑！”我自言自语道。此时此刻本人的心情极为沉痛，我恨那些把个人快乐建立在别人痛苦上的“黑客”。“I LOVE YOU？？I HATE YOU！！！”（此段内容取自5月9日笔者日记）

5月9日那天，我象以往一样，刚到家里，便上网接收邮件。在例行完公事以后，我逐一打开新邮件。虽说“爱虫”病毒在世界范围中肆虐，破坏了近千万台电脑，但在上海我还未听说过有谁被染上。因此，我对所收到的这些邮件丝毫没有警觉。然而就是这一时的大意，却造成了极大的损失。在打开第2封信的附件时，突然间，我的发件箱中多了几十封待发邮件，并且这些邮件的名字与我所打开的邮件名字一样。于是我定睛一看，“OH，MY GAD！”原来是“I LOVE YOU！”——“爱虫”病毒。“我怎么会这么不小心打开‘爱虫’的程序呀！”我暗暗自责。面对如此的打击，我感到很悲愤但又很无奈。为了彻底消灭“爱虫”，本人只能重新格式化硬盘再重新安装Windows 98……

“爱虫”虽被根除，可看着近半年的心血就这样被“I LOVE YOU！”所毁掉，心里十分忧伤……为了让所有爱好电脑的朋友不再重蹈覆辙，为此本人收集了一些关于“爱虫”病毒的资料以及防范补救的方法供大家参考。

“爱虫”病毒的特征

“爱虫”病毒，英文名为“I LOVE YOU”。它是用计算机高级语言VBSCRIPT所编写的一种程序，这种病毒利用了微软OUTLOOK中的一个弱点——自动发出电子行动链的技术（即：通过VBScript语言过滤地址簿，便可自动发出上千封电子邮件）。因此“爱虫”病毒与“梅丽莎”（Melissa）病毒很相似。至于它的编写者，据最新报道可能是家住菲律宾马尼拉市的一对青年男女，但现在只是怀疑并没有足够的证据。（若真是他们的话，本人认为应该判重刑。）

“爱虫”病毒的威力

这种病毒一旦发作起来破坏性很强（据不完全统计，自“爱虫”病毒发作至今已破坏了45 000 000台电脑，造成了100亿美元的损失）。它会感染并覆写*.mp3、*.vbs、*.jpg、*.jpeg、*.hta、*.vbe、*.js、*.CSS、*.WSH、*.SCT、*.js……等十几种文件格式，将文件名改为*.vbs；还会自动下载一个可执行文件并修改WINDOWS的注册表，在每次运行WINDOWS时都会执行这段程序，不过原版病毒所链接的下载文件已被删除。同时它还会自动发送自己，让您既作受害者又作传播者。

“爱虫”病毒的变种

“爱虫”病毒在泛滥的数日内已经有了十几个兄弟。下面本人例举其中的几个：

1.主题为“Virus ALERT”，内容开头为“Dear Symantec customer”并包含一个附件，附件的文件后缀名为.VBS的邮件。

2.主题为“Mothers Day Confirmation Order”，并包含一个附件，附件的文件后缀名为.VBS的邮件。这个病毒破坏力更强，它会删除所有*.INI,和所有*.BAT的文档。

3.主题为“VeryFunny”，并包含一个附件，附件的文件后缀名为.VBS的邮件。

4.主题为“Dangerous Virus Warning”，并包含一个附件，附件的文件后缀名为.VBS的邮件。

5.主题为“BugFix”，并包含一个附件，附件的文件后缀名为.VBS的邮件。

6.主题为“Joke”，并包含一个附件，附件的文件后缀名为.VBS的邮件。

7.主题为“Mothers Day Order Confirmation”，并包含一个附件，附件的文件后缀名为.VBS的邮件。

8.主题为“Susitikim shi vakara kavos puodukui……”（立陶宛文），并包含一个附件，附件的文件后缀名为.VBS的邮件。

“爱虫”病毒的防治与补救方法

1.对于来路不明的邮件以及邮件中的附件程序不

要打开，必要时应该删除。这一点很重要。

病毒邮件、黑客邮件外表一般都装点得绚丽多姿，但“花的背后往往隐藏着一把刀”。

2.不要在线阅读邮件。离线阅读邮件最大的好处就在于防止象“爱虫”病毒的扩散。就拿本人来说，幸好不是在线阅读“I LOVE YOU！”否则的话，我所有的朋友都会遭殃。（这一点笔者很高兴。）

3.下载防毒补丁。由于此次“爱虫”病毒首要攻击对象是微软公司的Microsoft Outlook系统（据说LINUX不会受到此病毒的袭击。早知如此，我就投奔LINUX了！），因此微软公司对此表示很关注并提供了Microsoft Outlook系统的补丁，网址为http://officeupdate.microsoft.com/2000/downloadDetails/O2Kattch.htm（对Microsoft Outlook2000有效）、http://officeupdate.microsoft.com/downloadDetails/O98attch.htm（对Microsoft Outlook98有效）。这些补丁可将Outlook邮件的附件自动保存在硬盘中而不是询问用户是否要打开附件，所以它对所有病毒变种的防治都有效。

4.若是遭遇了“爱虫”病毒后，您可以采取重新FORMAT硬盘（对无重要数据电脑而言）或去McAfee.com软件站点下载可杀“爱虫”的最新杀毒软件 http://download.mcafee.com http://www.sophos.com/downloads/ide/index.html（国内的其他杀毒软件也没问题了）。

此时此刻本人回想起CIH病毒曾经一时让世界几百万台电脑瘫痪的情景，那时本人很幸运没有遭受劫难。然而时过一年的今天，本人却没能逃过“I LOVE YOU！”的轻吻，咳，真不知道明年的今天将会又出现哪种“奇迹”？

IT业现在黑客群起，病毒泛滥。在如此的非常时期中唯有用重典才能抑制草莽的猖獗，也只有用重典才能安抚我们这些深受病毒侵害的电脑迷们！

Shift、Ctrl、Alt在WPS2000中的用途

安徽 刘铮

Shift、Ctrl、Alt三个键在几乎所有的软件中都被赋予了强大的功能，在WPS2000中也不例外。下面谈谈它们在图文处理方面的应用：

1.Ctrl键可用于图形、文字、数据的复制。方法为选中复制对象后按住此键，在要复制的位置点击鼠标，此操作在制作像象棋谱、数据、文字等大量重复图形、文字数据文件时很方便。

2.Alt键可用于图形的选中。在多层图形处理及选取文字下的图形时，可用鼠标指在要选的图形上，按住此键，而后点击鼠标，对象将在多层图形中被循环选中。

3.如要画类似直线、圆、正方形等图形时，只要从插入图库选中图形（如要画圆则选椭圆），用手按住Shift键，用鼠标在要画的地方拖动即可完成。

对于多层图形的复制WPS2000不如Word97那样方便，我们可用抓图软件进行复制。在无抓图软件时，还可以让多层图形先“组合”后再复制，方法是先用鼠标选中一个图形，而后按住Shift键，再用鼠标点另外一图形，打开“对象”，选中“组合”即可。如为多层图形，可重复操作几次（结合Alt键选取），这时便可复制全图了。

Windows桌面配色方案DIY

上海 王楠

我们知道，Windows给我们提供了很多配色方案，当我们想使用的时候，只需要在显示属性的外观标签下选择即可。但是很多时候，我们有可能从来不用其中的某些配色方案，那么，这些设置对我们来说就是多余的，多余的东西干吗还要留着呢？可是，请神容易送神难，Windows并没有提供给我们删除这些配色方案的方法。没关系，通过修改注册表，我们可以轻松的实现这一任务。

首先，打开regedit。进入HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Appearance\Schemes，看到了么，Windows的配色方案都在里面了，还犹豫什么，删掉你不喜欢的不就行了。再去看看，那些讨厌的东西是不是都没了^_^。

这还不够。不知你发现了没有，Windows虽然允许你对局部的桌面设置进行修改，但是，这并不能完全满足我们的需要，我们还需要更多的修改。那么，你不妨进入HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Colors，要说明的是，这个主键在Windows安装完成时并不存在，只有当你使用过配色方案时它才会建立。如果你的注册表里找不到这个主键，那么你可以使用一下配色方案，这个主键就会自动建立。在里面你可以看到一个个类似于“192 192 192”的键值，这些究竟是什么呢？其实，每组三个数字，代表了三基色，比如“255 0 0”代表红色，“0 255 0”代表绿色。你可以试着把“buttonText”的键值改成“255 0 0”（默认是“0 0 0”即黑色），重新启动Windows，看看是不是很酷，你的所有按钮上的字都变成了红色

（包括那个“开始”按钮）。

其中，ActiveBorder是活动边框的颜色（窗体周围一圈很细的框），ActiveTitle是标题栏的颜色，MenuText是菜单上的文字色彩，Menu是指菜单的颜色，限于篇幅，这里就不一一列出了。有兴趣的话，你可以把里面每一个键值都改一下。保证可以让你的Windows变得特别出彩。

另外，还有一个比较有趣的设置，大家可以试一下。如果把ButtonHilight和ButtonShadow的键值作一下调换的话，重新启动机器，你会发现你的窗体变得有一种3D的味道，很酷的，快试试吧。

VCD复制心得

广东 刘轶

随着电脑性能的提高，许多以前想都不敢想的事，现在已经在普通电脑上得以实现，使我们的生活变得更加丰富多彩，复制VCD便是其中一例。下面我就分3个步骤介绍一下怎样复制VCD。

一.复制前

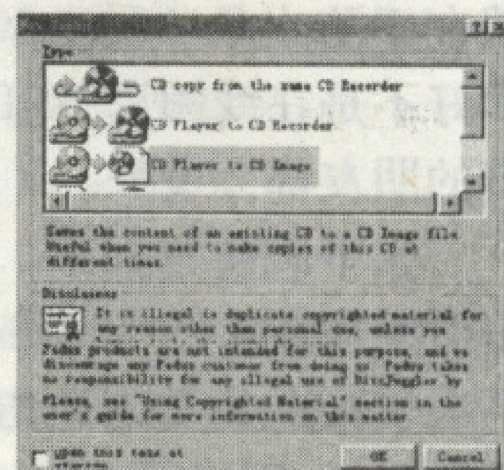
首先看一下电脑的配置：Pentium级电脑，16M（最好是32M，越来越好）内存，采用Win98、Win95或Windows NT4.x操作系统，还要有CD-R刻录机和空白的CD-R盘片。CD-R刻录机中的R（Recordable）是可记录的意思，它的外观和结构与普通的CD-ROM没有什么两样，但它不仅能够刻录只写一次的CD-R盘片，还可以当普通CD-ROM使用，目前有IDE接口和SCSI接口两种。CD-R盘片是只可以写一次的光盘，写过之后可以重复使用多次，便于保存，不像软盘那么容易损坏，是记录重要数据资料的良好载体。由于其记录信息的染料层颜色不同，分为金盘、绿盘和蓝盘。这3种光盘在性能上没有太大区别，不过我们常用金盘来保存资料。

其次看一下使用的软件：目前常见的刻录软件有Easy CD Creator、Easy CD Pro 95、Nero、WinONCD、DiscJuggler。Easy CD Creatorj是一个很优秀的刻录软件，尤其在刻录数据盘和音乐盘方面。在刻录VCD方面，我向大家推荐DiscJuggler，它不但支持SCSI和IDE的CD-R刻录机，而且还可以用内存模拟Cache，刻盘稳定性极佳，界面也十分友好，操作十分简单，易学易用。可以在下列网址下载——www.newhua.com。

二.复制中

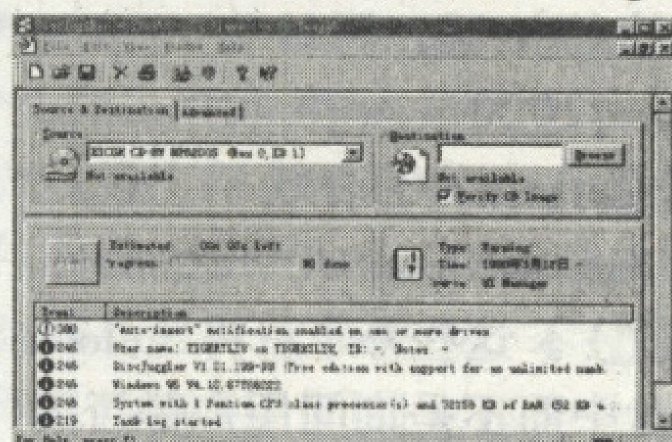
首先将VCD中的内容转换成Image文件。转换成Image的目的，是不仅可以降低由VCD盘片直接到CD-R盘片时，发生的驱动器震动或者VCD盘片质量差无法刻录下去而白白浪费CD-R盘片的风险，而且将Image文件存在硬盘上，便于复制多张CD-R盘片，所以极力向大家推荐这样做。步骤如下：

1.运行DiscJuggler，点击New，出现图一的画面，选择CD Play to CD Image这一项，点击OK按钮，出现如图二画面。



图一

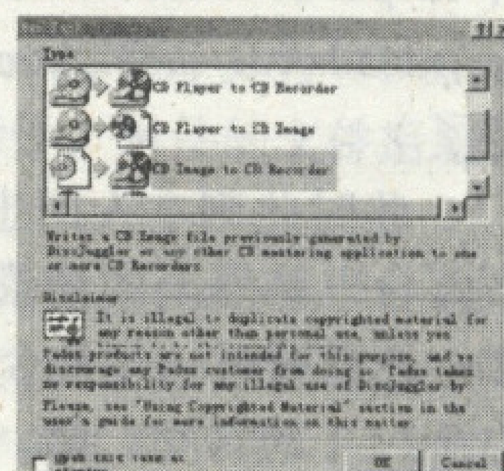
2.将要刻录的VCD盘片放在CD-ROM中，在Source栏选择该CD-ROM的盘号；在Destination中设定存放Image文件的目录，但存放此Image文件的目录的硬盘必须足够大，足以容纳此文件。按Start按钮开始转换。直到转换结束，关闭此软件，然后将Image文件刻录到CD-R盘上。



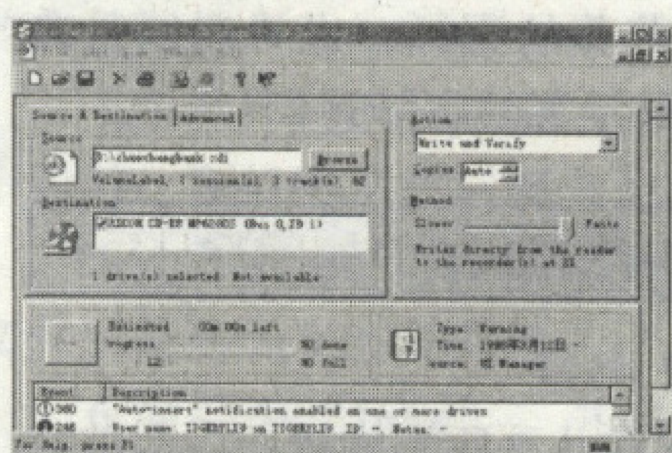
图二

3.运行DiscJuggler，点击New，出现图三的画面，选择CD Image to CD Recorder，按OK键。

4.将空白的CD-R盘片放在CD-R光驱中，在Source栏中，设定存放Image文件的目录，在Destination栏设置CD-R光驱。点击Advanced，出现如图四的画面。在mode栏中有3个选项：Audio、Mode1、Mode2分别适合于刻录音乐盘、数据盘和VCD，因此选择Mode2；在Block中有2048、2336、2352、2368、2448五个选项，分别适用于数据盘、VCD盘、数据盘或音乐盘、音乐盘加PQ子码、音乐盘加RW子码。在这里选择2336项。设定后回到Source&Destination栏，按Start即可。一张66分钟的VCD大概需要30-150分钟不等，这与所用的CD-R光驱的写入速度有关。写完后，CD-R光驱会弹出盘片，一张新的VCD盘片就这样诞生了。



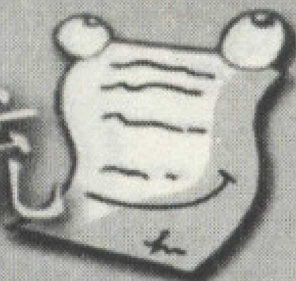
图三

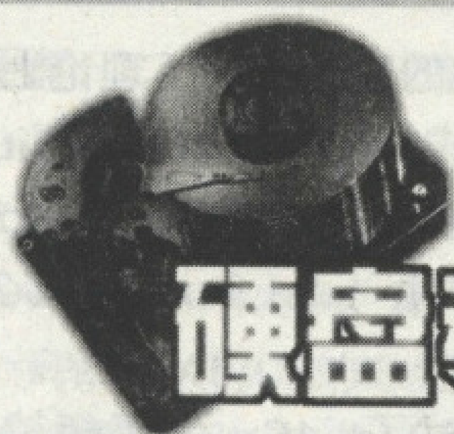


图四

三.复制后

可以将此项任务用一个容易记的名字保存下来，以备后用。复制好的光盘应避免被阳光照晒、被水浸湿，否则做好的光盘也会损坏。





硬盘专题（上）

四川 龚胜

问：我想买一块性能尽可能好的硬盘，请问硬盘的性能与哪些因素有关？

答：由于硬盘的读写离不开机械运动，其速度相对于CPU、内存、显卡等的速度来说要慢得多。从“木桶效应”来看，可以说硬盘的性能在很大程度上决定了计算机的最终性能。硬盘性能的好坏和许多因素有关。

1.主轴转速

转速是影响硬盘性能最重要的因素之一，目前市场上流行的是5400rpm（每分钟转数）和7200rpm的硬盘。不宜选用低于5400转的产品，7200转的如果质量稳定应优先考虑。更快的转速可以使磁头在转动盘片一周的时间缩短，使平均等待时间以及平均寻道时间缩短，更快地寻找到所需要的数据，而且硬盘的内部传输率也会随之提高，从而使读写速度加快。

2.平均寻道时间

平均寻道时间是指磁头从得到指令到寻找到数据所在磁道的时间，它描述硬盘读取数据的能力，以毫秒为单位。作为完成一次传输的前提，磁头首先要快速找到该数据所在的扇区，这一定位时间叫“平均寻道时间”（AverageSeekTimes）。此外平均潜伏时间是指磁头转到所需数据所在的扇区的时间。平均访问时间则是平均寻道时间与平均潜伏时间之和，代表硬盘找到某一数据所用的总时间。这3个指标都以ms为单位，当然越小越好。

3.内部数据传输率

即磁头到硬盘的高速缓存之间的数据传输速度，这可以说是影响硬盘整体速度的瓶颈。如今各品牌的主流硬盘，容量差不多，平均寻道时间相差不大，转速也多为5400转，高速缓存为512KB左右，外部数据传输率都采用UltraDMA33/66技术，达到33.3-66.6MB/s。可是内部数据传输率却因品牌及型号不同而呈现较大的差异（现在新型号的硬盘一般在30MB/s左右）。因此选购硬盘时不要忽视内部数据传输率。

需要注意的一点是，在这项指标中常常使用MB/s或Mbps为单位，这是兆位/秒的意思，如果需要转换成MB/s（兆字节/秒），就必须将Mbps数据除以8（一字节位数）。例如最大内部数据传输率为131Mbps，但如果按MB/s计算就只有16.37MB/s（131/8）。数据传输速度实际上达不到33MB/s，更达不到66MB/s。因此硬盘的内部数据传输率就成了整个系统瓶颈中的瓶颈，只有硬盘的内部数据传输率提高了，再提高硬盘的接口速度才有实际意义。

问题解答

4.接口方式

硬盘在读写数据时首先由接口传输到磁头或相反，这被称为外部数据传输，Ultra DMA33/66就是标明硬盘的外部数据传输率。

目前在个人电脑上的硬盘主要分为EIDE（Enchance Integrated Drive Electronics，增强型集成驱动器电子)和SCSI (Small Computer System Interface，小型计算机系统接口)两类接口。目前主流EIDE接口的硬盘主要采用Ultra DMA/33以及Ultra DMA/66传输模式。

传统的PIO传输模式是由CPU通过I/O发出命令，经由芯片组再通过IDE控制器到硬盘中读取资料，当CPU得到数据后，会将它经芯片写到内存里，这样就完成一次读取的动作。因此在PIO传输模式下，最大的问题是硬盘的CPU占有率很高，而且最高的PIO Mode 4也只能达到16.6MB/s的数据传输率。

而Ultra DMA传输模式是由IDE控制器发出使用PCI接口要求，当得到芯片允许后，IDE控制器会将从硬盘读取到的资料，经系统芯片直接写入内存，完成读取资料的动作，因此，采用DMA方式的硬盘可以大大减轻对CPU资源的占用，从而提高系统的整体性能。

目前 Ultra DMA/33 模式的硬盘已经达到了 33MB/秒的传输率，而Ultra DMA/66模式的硬盘传输理论上可以达到66MB/秒，但是Ultra DMA/66模式的硬盘并不比Ultra DMA/33的硬盘速度快一倍。这主要受硬盘的内部传输率制约，尽管硬盘的内部数据传输率正在不断地提高，但目前最高也只能达到40MB/秒左右，还远低于Ultra DMA/66 66MB/s的速率，只有硬盘厂商加快发展硬盘的内部传输速度，我们才能拥有更快的硬盘。

SCSI接口硬盘本来是应用在小型机设备上，它具有比EIDE接口硬盘更快的速度（最高达160MB/s)和更低的CPU占用率，但是造价也相对要高。目前SCSI硬盘接口有3种，分别是50针、68针和80针。我们常见到硬盘型号上标有“N”、“W”“SCA”，就是表示接口针数的。N即窄口（Narrow），50针；W即宽口（Wide），68针；SCA即单接头（Single ConnectorAttachment）,80针。其中80针的SCSI盘一般支持热插拔。

5. 高速缓存

缓存主要应用于硬盘与外部总线交换数据，硬盘在读取过程经过磁信号转换成电信号

后，通过缓存的一次次填充与清空、再填充、再清空才发送信号出去，缓存的作用就是缓解两者之间速度的差异。现在许多硬盘都纷纷采用更大的缓存，在读取与缓存容量般大小数据的时候能减少重复读取时所花的时间，大大提高了数据传输的工作效率。

高速缓存的大小对硬盘速度有较大影响，当然是越大越好，目前最大已达2M以上。不应低于512K。当然缓存对硬盘的性能影响还与高速缓存的算法有关，比如希捷的“火凤凰”系列就采用了“多段式”缓存算法，使缓存的利用率有所提高。此外对不同的应用环境，缓存的作用也不同，在商业软件应用中，在读写小而多较为常用的文件数据，重复率大使cache命中率高，大容量的缓存就能发挥其优势。至于高端应用例如图形处理或者大型3D游戏中，通常读写是容量大的文件，读写次数频繁，重复率低使cache命中率低。

6、单碟容量

与硬盘性能关系很大的是单牒容量，单牒容量的增大可以有效地增大硬盘的内部传输率和减少平均寻道时间、平均读写时间，提高硬盘性能。

问：请问安装双硬盘后出现盘符交错的问题如何处理?

答：在多分区的情况下，硬盘分区的排列顺序有些古怪：主硬盘的主分区仍被计算机认为是C盘，而第二硬盘的主分区则被认为是D盘，接下来是第一硬盘的其它分区依次从E盘开始排列，然后是第二硬盘的其它分区接着第一硬盘的最后盘符依次排列。

要使加第二硬盘后盘符不发生变化，解决的办法有两个：如果你只使用WIN98的话，比较简单，在CMOS中将第二硬盘设为NONE即可，但在纯DOS下不认第二个硬盘。第二种方法是接上双硬盘后，给第二个硬盘重新分区，删掉其主DOS分区，只分扩展分区。这样盘符也不会交错。当然若第一硬盘只有一个分区的话，也不存在盘符交错的问题。此外，某些计算机硬盘厂商，为解决硬盘盘符交错问题提供了一些辅助软件。

问：请问超过8.4G的大容量IDE硬盘如何正常使用?

答：近年来硬盘容量暴涨，价格却一路下滑，令广大电脑用户惊喜不已。现在花同样的钱，可以买到比去年大好几倍的硬盘，去年主流还是2.1G，而到今年10G也不算大了，20G的硬盘正在成为市场主流。一时间硬盘容量的增长幅度似乎快过了主板、操作系统等配套软硬件的发展脚步，使得用户在购买、安装大容量硬盘后常发现不能使用全部的硬盘空间等情况，大容量硬盘的使用开始困扰一些初级用户。

目前在有些主板上存在的8.4G容量限制主要原因在于：尽管EIDE接口对普通IDE接口进行了扩展，它支持LBA存取方式，突破了528MB的容量限制，理论上可以支持到128G的硬盘容量。但老式的BIOS却使用10bit表示柱面数，8bit表示磁头数，6bit表示扇区数，因此老式BIOS最多可以支持8.4GB的容量（512×63×255×1024=8.4GB)。

现在硬盘容量已大大超过了8.4G，为了超越这个容量限制，人们又定义了新的扩展INT13H。新的INT13H不使用操作系统的寄存器传递硬盘的寻址参数，它使用存储在操作系统内存里的地址包。地址包里保存的是64位LBA地址，如果硬盘支持LBA寻址，就把低28位直接传递给ATA界面，如果不支持，操作系统就先把LBA地址转换为CHS地址，再传递给ATA界面。通过这种方式，能实现在ATA总线基础上CHS寻址最大容量是136.9GB，而LBA寻址最大容量是137.4GB。因此，要正常使用大容量硬盘，可以从软、硬件两方面来加以解决。

1.升级主板或主板BIOS。

新的主板BIOS对磁盘读写中断INT13H进行了扩展，一般主板升级BIOS后即可支持8.4G以上的磁盘。此外还可以使用BIOS扩展卡（它对大容量硬盘提供正确的LBA寻址支持）。比如pormise生产的多功能I/O卡，它自带的BIOS能识别大容量硬盘。

升级主板BIOS的具体方法，在此不赘述，可参看相关的文章。下面谈谈常见BIOS的相关情况：

(1)Award（http://www.award.com/）:在1997年11月及其以后的BIOS支持容量大于8.4GB的硬盘。

(2)AMI（http://www.megatrends.com/）:在1998年1月及其以后的BIOS支持容量大于8.4GB的硬盘。

(3)Phoenix（http://www.ptltd.com）:/基础版本4，修改版本是6（Version4Revision6）和更高的版本支持容量大于8.4GB的硬盘。而如果BIOS的revision是5.12，它就不支持扩展INT13H。因为所有的PhoenixBIOS基础版本都是4，所以升不升级主要看它的修改版本号。

2.用硬盘自带的DM分区软件分区。

使用特殊的驱动程序（一般是硬盘自带的分区软件DM），也提供INT13H的扩展功能，从而在不动主板的情况下支持大硬盘。

比如对BIOS不支持LBA寻址的机器来说，迈拓公司（Maxtor）提供了MaxBlast的软件，它能有效地转换大容量硬盘的各个参数，达到全容量使用硬盘的目的。MaxBlast不是在操作系统启动后才加载的，而是在BIOS启动后、操作系统启动前。最新的MaxBlast可从www.maxtor.com处下载。另外，WesternDigital的EZdrive（最新9.0版本），也是类似的软件，它介于操作系统和BIOS之中，既能符合老式BIOS限制硬盘容量的要求，也能保证操作系统正确地访问整个硬盘。西部数据WD硬盘的最新配套工具wd906w.zip中的ez.exe文件，运行后将帮助您快速简单地并代替FDISK和FORMAT程序完成分区和格式化，如果主板BIOS不支持大

容量硬盘，EZ－Drive会安装EZ－BIOS支持大容量硬盘。

3.购买自带LBABIOS的多功能I/O卡，它自带的BIOS能识别大容量硬盘，如：Pormise生产的多功能I/O卡（网址：http://www.promise.com，市场价大约为400～500元），或者是单个只带LBABIOS的ISA插卡。

4.注意使用WIN97以上的操作系统，使用FAT 32并合理分区。



北京BB问：本人对《网络创世纪》较感兴趣，有几个问题请教一下：1.“创”在网上玩用不用交钱？2.玩“创”用不用买盘？3.“创”可否单机玩？4.请介绍几个质量好、速度快的服务器？5.玩“创”可否译成中文？

答：1.在北京有这种服务，《网络创世纪》玩的时候不收使用费，上网费当然要收，且如果只玩《创世纪》的话还可申请专用帐号上网，会便宜很多。2.玩“创”不买盘（高兴！），但需要下载其几百兆的客户端程序（失望！）。3.“创”是网络MUD游戏，单机玩需要专门的软件补丁修改，下载地址是http://www.gameking.com.cn/download/c_sw_package/uodjb.zip。4.服务器有：中国游戏网推出免费UO游戏网络“创世纪之梦幻大陆”，地址：202.99.20.43, 2593，并推荐一个非常好的国内著名的UO站点http://uo.online.ha.cn。5.简体的暂时没有，玩的时候如果其文字是图形显示则一般不能用软件翻译，不过对话什么的可以输入中文。

湖南　苏旅

读者 Sincerely问：向你请教如何才能实现上网打电话，望推荐几种方案。

答：所谓上网打电话，简单说就是利用Internet的传输特点，对声音采取特殊的数字化压缩处理后在网上进行传输的一种技术。这需要使用特定的一些软件（比如Iphone），一般是在两台同时上网的PC间进行通话，无论使用者所处的位置在何处，所需费用都只是上网费+市内电话费，尽管使用不太方便，通话质量也并不好，但由于费用非常低廉（尤其与普通国际长话相比），还是受到一些朋友的欢迎。此外现在有些软件（比如Net2Phone），可以使人们通过PC机打电话到世界任何一部普通电话机上，由于要经过专门的服务器进行转接，所以费用较PC-PC间通话要贵（比如打到美国大约为1元人民币/分钟），但还是比普通国际长途要便宜许多。

成都　龚胜

2000年第7期“疑难求解”Bonni问：《无人岛物语



4》中，如何找到三用电表和灰色粘土？怎样修好坏掉的橡皮艇和手电筒？

1.灰色粘土在第2区可找到，而三用电表在第4区小岛废墟中。

2.修复手电筒需要三用电表，修复救生艇需要原油(原油在第6区村落上方)。

读者　xxrhero

2000年第8期“问题交流”读者mc_wan问：《大航海4》中宝物番茄苗如何找到？

答：在美洲的美利达港买到蕃茄后即可得到，但必须有伙伴埃米利奥。

zip工作室·牧童

疑难求解

读者　Light问：我重装Win98和Download Accelerator后，从网上用Download Accelerator下载的软件都是无扩展名的(在网上是有的)，一打开就出现“选择要使用的程序”，没法使用。下载时，在Download Accelerator中选“change”，新窗口下方的“另存为”中“文件类型”只有“All file”。应该怎么办？

读者　rodger1999问：我在网吧上网，可上机的机子不固定，以致每次OICQ中的聊天记录换作另一台时就没了。我想显示上几次及本次我和网友的聊天记录，应该怎么做？还有我上次建的组，第二次那个组又合到了我的好友中了，该如何解决？

读者　路明问：原已有一台modem336的，另外还有一台144，听说可以接起来使用以提高上网速度，不知怎么连接？

大众论坛

本期讨论题目：电子商务的现状和发展。

作为附加品和衍生物，电子商务的逐渐渗透扩张成为网络迅猛发展的又一见证。我们的Walker已经畅游其中，品尝到酸涩苦辣（有没有甜啊？），下面是部分读者的体会和看法。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

河北　乔治·巴顿：我认为中国目前的电子商务还处于一种萌芽状态。

先从电子商务的结算来说吧：众所周知，电子商务一定要建立在电子货币结算的基础上。但在中国人传统的理念里，要把自己的“隐私”告诉一个自己并不认识的人，总觉得心里不安。加之目前网络安全还存在问题，这就很难给人们以安全感。虽说还有一些别的收款方式，但这些方式还要另加一些费用，最后算来算去在网上买的东西要比在商场买的还贵。

再说送货：当你打开每一家网上超市时总会看到商家对你说：“保证XX送货到您家。”可当你把钞票“送给”他们后，换来的却是漫长的等待。前一次国内首次72小时网络生存的送餐服务——永和豆浆，只限于那次网络生存，根本不向普通用户开放。难道这也叫电子商务？

武汉　韩霏：关于电子商务，我有一些经历，在今年的4月份我在“yabuy”向一个武汉的网友购买Windows98，当时在网上他并没有说明是第几版，所以我和他联系并见面交易，他告诉我是第2版的，我当时看他人斯文，没上机试用就回家了，回家才发现是第一版的。等我再和他联系时，找不到人了。我和yabuy联系，但是他们却没有给我答复，我也不知道是他们没有去查还是怎么回事，反正不了了之了。所以，我想中国目前的电子商务发展还是有缺陷的，虽然“yabuy”有它的所谓安全措施，也承诺会给骗子一点惩罚，但那也不过是一些“过家家”式的，并非法律上的。“yabuy”是中国网民比较熟悉的，也是比较有影响的，尚且如此，其他电子商务网，如“8848”，“酷必得”等，谁又能保证不会发生巨额的诈骗案呢？如果电子商务不加强管理，任凭自己信誉扫地，相信在不久的将来必定会夭折！有谁愿意被骗呢？

读者　贺煜：有感电子商务的困惑

一直钟情于上网冲浪，但对电子商务持一种“只可远观，不可近玩焉！”的态度，可四月间一次无意浏览到某某商务网站（不想引起不必要的误会，故将站名隐去，但的确有这么一回事），看到该网站的特价移动电话的价格很是让人心动。摩托罗拉最新款的T2688只要1800元人民币，爱立信的T28SC也只要3200；如此心动的价格让我当时就订了一台T2688。的确，该网站的反应很快，第2天就给我回了Email确认订单，并按我留的电话号码给我打电话核实，并约好3天后我打电话确认订购机型的颜色和什么时间发货。我很有信心地在第3天等电话，可是一天无响应，我的信箱也很安静，直到前几天我连续给该网站的服务信箱发了2封Email询问此事，对方才给我答复，告之因现在无货，需要过几天。我很安静地等待，当我写这篇稿子的时候，我看到该网站给我发的Email，告诉我10号到货，届时马上给我发货。我犹豫了，我订一样东西都要等很长时间，还要我不断地催（我记得在商界不是说顾客是上帝吗？），要是我真的收到货了，并且我很爽快地付了款，要是该产品坏了，或我不满意该产品，或我需要一些售后服务之类的东东，是不是还要等很长时间呀？

听说今年主要消费投诉是关于电信，我想随着电子商务的发展，会不会有一年的主要消费投诉是关于电子商务的东东呢？真的希望这种事情不会发生呀！

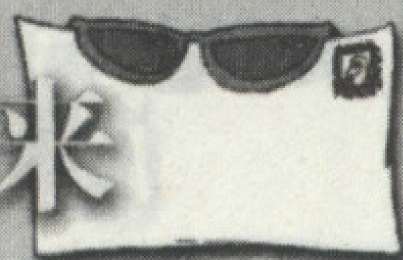
湖南　何平：电子商务有感

电子商务——一种全新的购物方式，作为信息时代的我当然要感受一下。虽说只是感受一下，但也不能拿钱往水里扔，要选一个大一点的商务网站。

刚巧，一个朋友介绍说8848东西很便宜，而且他已经在那里买了一个创新的56k内置“猫”，从订货当日汇款到货到一共用了两个星期，并不算慢了。我也选定了8848，3月22日，我定购了一只大手BH300游戏手柄，只要63元，心想：就算购物失败也才几十元而已。我选择了建行龙卡电子汇款，但在建行里并不能直接打款。我再到网站去看，这是限制地方的。之后我发了mail取消这份订单并重新下了一份订单，这次我选择银行电汇。由于一些原因，一直到3月27日我在附近的工商银行电汇成功(555，电汇花了我10元左右,使手柄又贵了10元)，我开始等待。

过了几天(因为比较忙)，我忽然意识到有点不对，因为我电汇时用的账号与我在8848上的账号并不一样，也就是说我在8848上的账号并不能收到钱。于是我马上发了一封mail去说明两个账号的关系，并请8848查收。4月1日，我的邮箱里收到了8848发来的mail，说由于公司库房位置改变，会尽快查收。

4月5日，在网站上看到款已到并说将在2-3个工作日内发货。直到4月12日，终于在网站上看到“已发货”字



样。9天之后，4月21日，货到。从汇款到货到，前后共历时25天。

打开包装，东西都不少，单据也有，只是有一个方向不很灵而已。但是我实在受不了再等一个月，只好放弃了以后再次尝试的念头，我的经历到此为止。

我认为，网络购物还是可以得到保证的，就是时间太久了，并且付款不方便。要是能直接网上付款就好了。最好能货到付款。还有就是邮递方式，不可能买什么东西都EMS速递呀！其他方式又太慢了。

（题外话，有一款爱华的DISKMAN在EC123上仅700多元，而在8848却要1200多，两个网站价格相差足有500多元。）

读者　红色海岸：目前，我国的电子商务市场刚刚兴起，由于我国的电信网络比较发达，互联网技术迅速发展，电脑普及率快速提高及政府对电子商务的大力支持，这些有利因素都使得我国的企业对电子商务新兴市场的前景持乐观态度，这将大大改变企业经营方式及企业与消费者之间的互动关系，创造全新的行销模式。为抓住电子商务这个大好的发展机遇，国内的企业在各个领域分别推出了电子商务活动，涵盖银行、消费品、旅游等方面。然而，由于目前我国的电子信息技术发展水平及国际互联网普及率仍落后于欧美国家，因此，需要进一步加强信息及通信基础建设，以支持电子商务的发展。从技术方面看，我国已经准备好迎接电子商务的到来：一.电话线路的铺设与使用，便可以作为实施电子商务的一个最基本的出发点；二.个人电脑的使用，是另一个标志电子商务时代来临的象征；三.愈来愈多的国内企业都认识到“联网”是公司营运的基本要求。

尽管电子商务存在种种障碍，但是人们对它依然看好，对它可能带来的变革和机遇跃跃欲试。可以说，没有人会怀疑电子商务的明天。

武汉　eva_cn：如今电子商务已经成了一个很热门的名词，在很多地方经常可以听到。但大多电脑、网络专业以外的人却很难说出什么是IT。在许多发达国家电子商务已真正服务很多人的生活了，但在中国现状就是它离生活还比较遥远。

我想原因不仅是刚起步，发展时间短，还因为中国人的一些传统观念。就拿网上购物来说吧，我一直想买一块P166的CPU，但这样的低端产品在市场上已很难见到了。但前几天我在“雅宝”（yabuy.com）上看到3块二手P166，很高兴，想买。可一看卖主，一个在上海，另两个在北京。于是我就想到了一些实际问题：自己身在武汉，相距甚远，如何很好地实现钱货交换。再有传统的“一手交钱一手交货”的思想根深蒂固，最后我还是放弃了。所以要发展电子商务，宣传和树立形象是很重要的。

读者　东东：我认为当前中国的电子商务还很不成熟。第一是支付和结算问题。我国的信用卡制度还很不完善，无法及时付款，而且验证手续烦琐和复杂，效率低下，周期长，不能及时把购买情况回馈给消费者；第二是我国的送货情况很不乐观，消费者不能及时拿到购买的商品；最重要的一点是网上的商品比去中关村买便宜不了多少。总结一下，我认为中国的电子商务只能相当于邮购。

读者　飞影：电子商务在中国可以说是刚刚起步，是一个新生的事物，所以在有的方面还不算完善。这其中我们的消费意识就是一个方面，我们平常买东西，总是要拿在手里看一看，挑一挑有没有毛病再买。而网上购物，只能凭着几张照片和一些描述该商品的文字，来挑选商品，这种不太直观的消费方式，有待我们去接受。另一方面就是送货的速度。就像《大众软件》第5期“专题综述”中讲到的，等了好几天还是没有送到，最后还得去商场买。所以送货速度是商家必须重视的一个问题，也是吸引消费者的一个因素。

电子商务在中国当然还是有很大发展的，现在网络也比较普及，如果商家再完善一些方面的话，那前景还是很看好的。毕竟网上购物很方便。

下次讨论题目：

纠缠23个月之久的微软垄断案终于有了阶段性的说法：4月3日，美国联邦地方法院法官杰克逊裁定微软违反《谢尔曼反垄断法》。杰克逊法官眼前的抉择范围从分拆微软，到命令该公司改变营业策略。较温和的抉择则包括：禁止微软利用价格处罚同其竞争者有交易的客户，以及迫使该公司不再控制人们一开电脑就看到的第一幕。法官也可能命令微软许可别人使用视窗软件的源程序（Sourcecode），或甚至命令它完全交出源程序。

我的问题是：如果你是法官，你会怎么办？如果你是微软，你又会如何应付？你可以任意选择一方，详细为他们谋划一番。

上面的问题由于美法庭定于当地时间5月24日举行听证会，可能会有初步结果而令诸位读者意兴阑珊，使小编无以为继。为防止意外，我再为大家提供两个话题：

1.规模庞大的战略信息发布会，明确了TCL的下一步目标：“从一个成功的家电制造和销售厂商转变成互联网领域的主流厂商，将互联网与广大中国消费者互联。”据说TCL将为此注资5个亿，令业界十分震惊。对此你有何高见？

2.谈谈你对聊天室的看法，随便谈。

以上3个问题是今后几期大众论坛的讨论重点，你可以挑选一个感兴趣的话题高谈阔论，也可以一网打尽尽吐为快（可以提高上杂志的命中率，嘿嘿）。

敬请来“弹”——大众论坛。

第五届大众软件奖系列活动之六

1999-2000年度最佳文章和最佳栏目评选

第五届大众软件奖系列活动已进入尾声，也渐臻佳境。大家看了这么久、这么多的文章，不管是喜欢佩服还是讨厌反感，心里面一定憋了很多沉淀积累。现在，让你释放它们的最好机会来了——从1999年6月下至2000年第11期，整整一年共计24期的刊物任您评说，要夸要贬要爱要恨，随你啦。

此次评选仍然分为应用和娱乐两部分，请你从中选出你最喜欢的作品和最喜欢的栏目，以及你最不喜欢的作品与最不喜欢的栏目。当然，如果你没有特别的喜欢或者特别的不喜欢，也可以不填。另外，还请你写下对本刊的总体评价和建议（这个东东写得好，我们也另有小小的心意表示）。本次活动自见刊之日起至7月1日截止，以当地邮戳为准。选票请寄：北京市和平门邮局3056信箱，《大众软件》编辑部收。请在信封正面左下方注明"大众软件奖系列活动之六"，邮政编码：100051。评选结果及幸运读者名单将在本刊第16期刊出。

我们将从所有读者的投票中抽出100名幸运读者，赠送礼品。还将抽出2名特别幸运的读者，他们将被邀请到北京参加第五届大众软件奖颁奖大会（差旅费由本社提供），可以和在京的作者以及小编们共同探讨电脑方面的各种心得（实战游戏心得？呵呵，也是有的）。

荣获跨年度最佳作品奖的2位作者将按惯例被聘为本刊特约作者，并获得奖金1000元（税就得你自己交了），同时也将被邀请到北京参加第五届大众软件奖颁奖大会。

我们希望能通过此次"双最佳"活动，进一步促进读者、作者、编辑三方的交流，使我们获得更多的知心朋友和更多更好的有益建议，以便今后做出更受大家喜爱的杂志。

北京见！

幸运读者奖品：101网校免费上网卡1个

选票请见插页19

读者评刊统计汇总（2000.3期-2000.5期）

2000.03

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	143	1
攻略指引	91	2
游戏畅谈	87	3
游戏赏析	83	4
有字天书	79	5
中国游戏报导	59	6
前线地带	58	7
专题企划	50	8

应用栏目	票数	名次
实用软件	121	1
硬件评析	104	2
问题交流	103	3
读编往来	96	4
应用心得	93	5
新闻速递	49	6
网络时代	40	7
专题综述	26	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
Windows98终极指南	蔡旋	47	1
游戏跳票现象剖析	本刊编辑部	44	2
intel 820芯片组分析	赵效民	42	3

2000.04

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	162	1
游戏赏析	141	2
攻略指引	130	3
有字天书	103	4
前线地带	86	5
游戏剧场	83	6
中国游戏报导	83	6
专题企划	46	8

应用栏目	票数	名次
问题交流	139	1
实用软件	133	2
应用心得	123	3
硬件评析	122	4
读编往来	119	5
网络时代	88	6
新闻速递	81	7
专题综述	51	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
光驱大比拼	小玩童	76	1
永不终结的传奇——最终幻想Ⅷ	枫茗轩工作室	76	1
一个人的赛场	本刊编辑部	44	3

2000.05

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	248	1
攻略指引	199	2
游戏赏析	195	3
有字天书	152	4
前线地带	127	5
游戏畅谈	123	6
中国游戏报导	111	7
专题企划	96	8

应用栏目	票数	名次
问题交流	208	1
读编往来	188	2
应用心得	181	3
实用软件	179	4
硬件评析	128	5
网络时代	116	6
新闻速递	112	7
专题综述	98	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
大宇和它的轩辕剑	本刊编辑部	131	1
轩辕剑3——云和山的彼端（上）	晶合实验室	105	2
黑客的攻击手段和用户的防守对策	第四帝国	93	3

幸运读者名单

天津 王丛　吉林 高路　河南 李刘轶
江苏 刘佳佳　武汉 吕鲲　北京 崔玥
湖南 蒋洁　广东 翁梧熙　浙江 吴欣
石家庄 刘卫　新疆 张富强　甘肃 孟华
上海 王磊　重庆 余浩东　天津 钱啸

"我与大众软件"征文活动

五年了！

有一首歌叫——我长大了。

确实，我长大了。

短短五年间，《大众软件》已经从一棵晃晃悠悠的小苗成长为郁郁葱葱的挺拔大树。

有句老话说：十年树木，百年树人。形象地说明了成长之难。

我们有着很多的感慨，为此我们将专门出一本书，书名叫《大众软件风云录》，来记叙这五年的流金岁月，动荡风云。

我们也很明白，《大众软件》这么一本普通的刊物能够发展得如此迅速，除贴近大众外，全赖各位忠实的读者几年来不惧风雨、不遗余力地追随支持、辐射鼓吹。

为了更为清晰地映射出《大众软件》五年来的风风雨雨，和朋友们共同怀念、分享过去的酸甜苦辣，我们特举办这次"我与大众软件"的征文活动。

不过时代在变，社会在变，人也在不断地变着。也有很多读者是新近喜欢上我们的刊物的，他们也许没有《大众软件》的过去，但他们同样承载着《大众软件》的未来。

所以，我们也打算适当变变。

我们准备出3道考题，请你任选一题仔细斟酌，然后回答。当然，你选择的征文题目和参赛的起评分以及最后的评选结果并无任何必然联系，一句老话：质量决定一切。

一．征文内容：

1．我与大众软件。

我和《大众软件》之间，到底曾发生过什么？传统工艺，老读者的最爱。

2．如果我是老编（一挺肚子）或者小编（赶忙哈腰）。

你不是想敲打Walker吗？你不是想指点风云榜的江山吗？你不是一直期待这一天吗？来吧，给你高高高在上、华山论剑的机会。新潮一题，现代少年的幻想。

3.我想说……

朋友，你想对我们说什么？只管说就是。希望这宽松的问题会得到有才无羁的答案。

二．活动时间：2000年6月1日至2000年8月20日，以当地邮戳为准。

三．参加方法：每位读者均可参加，在活动期间将征文寄回即可，同时接受E-mail稿件，信箱地址是reader@popsoft.com.cn。请注意写清姓名、详细地址、邮政编码和联系电话。获奖名单将刊登在《大众软件》2000年第19期上。优秀有趣的稿件将收录于即将出版的《大众软件风云录》一书中，作者并有机会来京参加本社5周年的聚会。本次活动解释权归《大众软件》所有。

四、所设奖项：

一等奖1名　高档显卡1块

二等奖2名　中档显卡各1块

三等奖5名　最新游戏摇杆各1套（北京中恒讯视科技发展中心提供）

优秀奖100名　奖品：新型T恤1件

以上读者还将都获得即将出版发行的《大众软件风云录》1本。

选票请寄：北京市和平门邮局3056信箱，《大众软件》编辑部收。

请在信封正面左下方注明"'我与大众软件'征文活动"字样，邮政编码：100051。

编者的话最近一段时间，接连发生不轨者抄袭剽窃他人作品事件，更有甚者，竟然有人将剽窃的文章分别投寄给多家报刊杂志，其行为之恶劣，令人发指。但群众的眼睛是雪亮的。在读者的火眼金睛下，这些人一一露出本来面目：

金亮等几位读者：贵刊2000年第6期第47页署名黑鸟的《安全上网》一文除前言外，内容与《新潮电子》2000年第3期102页的《安全落网》内容完全一样。

读者　"死耗子"：在2000年第8期（总第73期）上署名江苏小白的第54页的文章《网上常见的错误信息》，系抄袭1998年第21期《电脑爱好者》第53页的同名文章。

读者　veryboy：小弟是《大众软件》的忠实读者，在购买2000年第9期的时候，发现第39页的《CD-RW和DVD购买手册》有抄袭和一稿多投的嫌疑，在《电脑商情报》2000.5.2第115期（总第2238期）第十版也有相同的文章，作者署名相同，而且这篇文章我很早就在飞翔鸟硬件资讯站看过了，希望你们明察！

作者　苏旅：今天看到《大众软件》第9期，大吃一惊！该期上面发表的《CDRW和DVD光驱购买手册》中的文章实为抄袭本人发表在著名IT杂志《电脑报PCDIY》2000年4月上的同名文章。全文抄袭内容几乎一样，连文字错误都完全抄袭。希望你们能够及时处理这件事情。

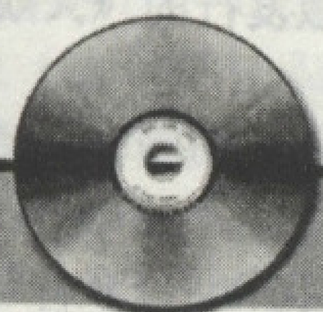
这种剽窃行为的出现，小编们自然负有不可推卸的责任。不过小编也是普通人，每天都有大量本职工作要做，不可能把太多的时间用在审查稿件是否剽窃他人的这种事情上，疏忽失察之处，请大家体谅。好在有30万读者和众多的作者做我们的坚强后盾。我们相信，有诸位朋友的大力支持协助，任何心怀叵测之徒的企图都休想得逞。

对这种公然抢劫他人财物的丑陋行径，本刊一向深恶痛绝，决不姑息。在得到读者和作者举报后，我们决定在他们改正文风之前，不再录用他们的任何文章，以儆效尤。

在此我们也提醒那些剽窃他人作品及一稿多投的朋友，该是猛醒的时候了！

大众软件 CD目录

2000年第6期（总第37期）



A盘

新手学堂：

---新手教程：精雕细琢II（4）
---跟我学用系列：VBscript教程（上）
---课外读物：网吧管理专家计费功能使用详解
位图文件内部初探
自己复制VCD

新新视野：

---CG画册：大众软件封面精选(2)
---新片大赏：孤胆枪手 II
魔兽争霸 III
山脊赛车64
最终幻想IX
---新片大赏：春秋英雄传
南方公园拉力赛
守护者之剑2
---余音绕梁：病中吟
二泉映月
江河水
空山鸟语

碟中网：

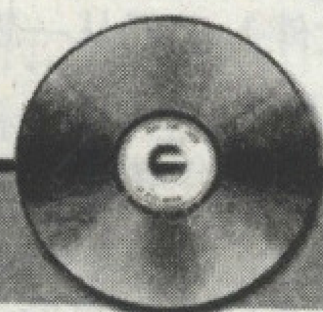
---Dreamcast Magazine

休闲天地：

---动漫世界：飞跃巅峰、王立宇宙军
---同人小说：说岳外传（七、八）

软件长廊：

---ICQSurf
---Windows 2000 IconPax
---Count Down Timer
---interMute
---DVD genie
---3721中文网址软件特别活动：



B盘

特别赠送　**新英雄传说**

攻略指引：

---看攻略：春秋英雄传
---逛书屋：魔法门VIII、守护者之剑、玩具兵空战、西风狂诗曲2、小鹿杀手

前线地带：

---游戏DEMO：银河创世纪 II 、命运战士
---补丁升级：《求婚365日 II 》最终存档
《三国志VII》宝物编辑器
《极品飞车——保时捷之旅》全部赛道及赛车修改器
《神偷 II ——金属时代》修改器
《魔法门英雄无敌 III ——死亡阴影》修改器
《星球大战——原力指挥官》修改器

杀手学堂：

---杀手教程：万智牌偷袭套牌
---听指引：FIFA2000、暗杀希特勒续集、失落的永恒、无畏战车、命运战士、Quake III

大众文存：

---2000年5月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

Dance Dance
NeverStop2000
Diet Diet Revolution99
Cmospwd
Ultra Zip Password Cracker(UZPC)
Advanced ARJ Password Recovery(AAPR)
Crark21a
EdwardWpsPasswordRecovery
Advanced Office 97 Password Recovery
Wprokeyd
ICQ Password Revealer
侠客软件密码查看器
SSReader
Windows 2000 IconPax
Windows 2000 简体中文版配色方案
3D Color Changer
Advanced ZIP Password Recovery
ClipManager
LyricsMate
Cool Tray
ICQSurf
JVDE ICQ Backup
ICQ Plus
mICQ v6.3
OICQ
NetSprite
Sina Pager
Yahoo! Pager
DreamEdit
S.Y注册表曝光修改器
藏书架
拼音加加
MusicMatch Jukebox

工具宝库

Scheduler
RedHand
Registry Toolkit
美萍视窗锁王
Mouse Lock
UninstClean
iProtect
Desktop Detective
System Cleaner
SuperCat
WinHex
Blowfish Advanced CS
HARDiNFO PRO
Schedule Wizard
Enuff pc
Count Down Timer
Quick Notes Plus
FileAnt
DiskPatrol
EF Commander
Folder Remarker

反毒堡垒

熊猫卫士共享版
KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
VRV标准版升级程序
VRV for NT升级程序
VRV急救专家
pc-cillion最新病毒码701
金山毒霸 V2000.05.06 测试版版

硬件周边

AGP info
cd-quick
CPU Stability Test
DVD genie
freemem
hwinfo
PowerTweak
Super π
区格3D测试程序

驱动热报

Voodoo3显卡最新驱动
Rage Pro/IIc/Rage LT Pro驱动
P2B主板最新BIOS
Savage4显卡最新驱动
WinFast GeForce 256、WinFast GeForce DDR驱动
nVIDIA显卡公板最新驱动
VIA系列芯片组最新INF文件
i810、820、840最新ULTRA ATA Storage驱动
Savage2000显卡最新驱动

网络纵横

广告窗口终结者
拨号管家
互联网址记录本 1.0
Cookie Crusher
interMute

声光色效

ADVANCED BATCH CONVERTER
AI PICTURE EXPLORER
AUDIO COMPANION
THE JPEG WIZARD
KUDO IMAGE BROWSER
MAINACTOR
SONIQUE
SUREVIEW
ZAPPEE

趣味小屋

Biopopup
人可貌像
Actual Checkers
Tutor
MyABCD
PacWorld
Virtual Game Boy Color
B-Jigsaw
AlteredSaver
TypingMaster

厂商展示

笑傲江湖6.12升级套件
3721中文网址软件
8dCall
MP3抓歌大师

B

游戏 DEMO

银河创世纪Ⅱ(Imperium Galactica 2)
命运战士(Soldier of Fortune)

补丁升级

《三国志Ⅶ》武将登录问题补丁
《三国志Ⅶ》登录武将补丁
《三国志Ⅶ》宝物编辑器
《求婚365日Ⅱ》升级补丁
《求婚365日Ⅱ》最终存档
《极品飞车——保时捷之旅》全部赛道及赛车修改器
《弥赛亚》修正补丁
《神偷Ⅱ——金属时代》修改器
《守护者之剑Ⅱ》修改器
《银河创世纪Ⅱ——联盟》摇钱树
《魔法门英雄无敌Ⅲ——死亡阴影》地图
《魔法门英雄无敌Ⅲ——死亡阴影》修改器
《命运战士》最终存档
《星球大战——原力指挥官》所有任务补丁
《星球大战——原力指挥官》修改器
《星际争霸》地图文件转换工具
《UEFA冠军联赛1999/2000》修改器
《守护者之剑Ⅱ》最终存档
《救世传说》V1.1版修改器

特别鸣谢:
音乐支持: 白 匀
片头动画: 晶合虹彩
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司





E3 2000全面报道

本刊编辑部

2000年E3印象

年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。

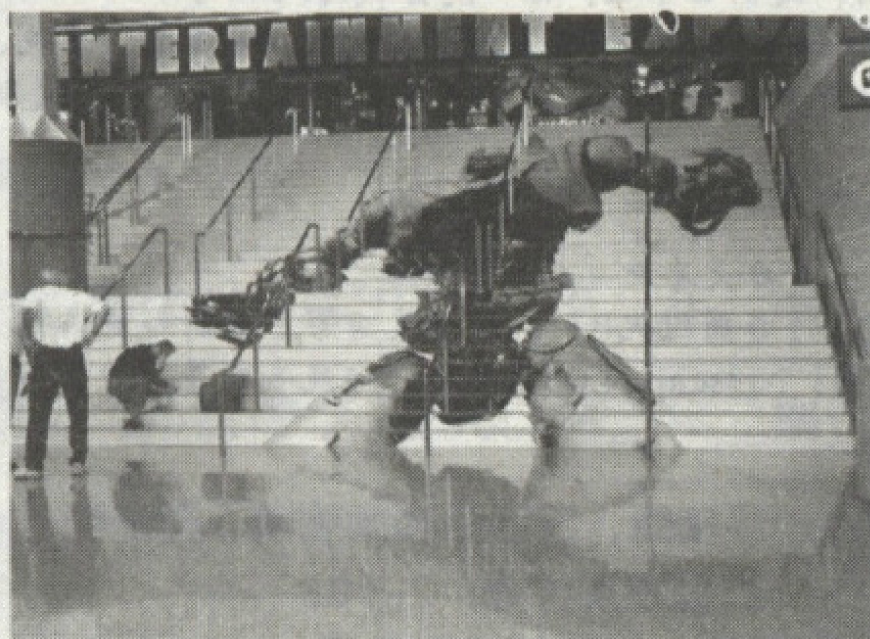
对于玩家来讲，这句诗献给一年一度的E3大展再合适不过。有人把E3形容为“游戏界的奥斯卡”，听起来似乎有些俗，但真论起地位来，恐怕有过之而无不及。每年在E3开幕前的一两个月，各厂商就基本上开始埋头“苦练内功”，以求一鸣惊人了。很少有人推出新作品，更不要说什么大作，可见E3在厂商心目中地位之重要。虽然展会本身只是针对经销商开办的，但对E3更关心的还是普通玩家，因为它除了展示大量新作品外，还体现出一种潮流或趋势，成为今后一段时间内选择游戏的重要向导。

就如每届奥运会都是“有史以来最好的”一样，E3尽管严格来说不过是个例会，可从玩家的眼光看，都是一次十年甚至百年不遇的武林盛会。江湖各路豪杰全部聚集与此各显绝技，无论是与会者，还是无缘进入会场而又对它极为关注的人，无一不被其中的奇光幻彩搞得眼花缭乱……彷佛置身于一片激烈变化的数字天空中，有种几乎快要迷失自己的感觉。在这几天，急切的玩家想要上网查询一些相关资料，各主要游戏媒体站点总是“塞车”连连，E3会展的官方服务器竟然发生了几近崩溃的现象，此种情况在网络发达的美国相当罕见，足见此展会影响之广泛深刻。

照例，今年E3从火爆程度、参展厂商阵容、新作数目，乃至体现出来的游戏发展理念与方向，比前几年都有焕然一新的感觉，以至于质的飞跃。报名厂商超过400个，游戏和多媒体产品的种类突破了2000大关，达到2400多个，其中一半以上都是从来没有公开过的新作（另外一些是移植作品和没有在北美地区发售过的“老”产品）。这样空前的气势，尽管主办者专门准备了一块面积比体育场大数倍的场地，其热度似乎都要把空气燃烧殆尽。下面，我们不妨以一位参观者的角色一起深入E3会场，去看一看这次的千年盛会究竟为我们带来了些什么，让这茫茫“游”海中的航标指引今后一年甚至更长时间游戏发展的方向。

会场内外

五月的洛杉矶尚不到炎夏，但E3的气氛似乎已经感染了它，使这座繁华都市沉浸在火爆绚丽的气氛中。随处可见宣传广告，彩车在大街小巷中穿梭，游戏中人物的卡通造型更比比皆是。来自五湖四海的“游人”（即游戏人）如织，别看他们衣着普通其貌不扬，随便在街上碰到一个都很有可能是某设计小组的“大腕”或干脆是某著名游戏公司总裁、社长什么的。游戏潮流由玩家推动，这些人是船上的舵手，说他们主宰着游戏的命运似乎并不太过分。也只有这个时候，“高手”才得以有机会济济一堂，共叙游戏“大业”，也给了他们的崇拜者一个目睹庐山真面目的机会。



主会场是面积达数十万平方英尺的洛杉矶会展中心（the Los Angeles Convention Center），座落在一处较为开阔的广场上。它那银光闪闪，颇为气派的前卫外形很容易使人联想到庞大的原子能反应堆，或是天外飞碟什么的。似乎只要你目光所及，就会被辐射灼伤，更遑论敢于闯入其中了。不过，无论游荡在会场内走马观花还是徘徊在会场外翘首以待者，那熙熙攘攘的



人群足以证明还是勇敢者居多，或者是他们无法抵御这改变现在，波及未来的数码时空，在如黑洞般强大力量的吸引下，终于被卷了进来。不管怎么说，游戏——生活之间已经渐渐出现了一条无形的纽带，越来越贴近，越来越紧密，渐渐撕扯不断。

照惯例，每年租下展厅内黄金摊位的都是些财大气粗的公司，什么微软、EA之流；而电子游戏界的三位老冤家，索尼、世嘉和任天堂，更是不惜血本，恨不得把整个会场全摆上自己的主机，特别是由于今年E3正值史上最强主机PS2发售、世嘉的救命稻草DC大举进军北美市场以及不服输的任天堂一边用N64苦苦支撑，另一边“海豚”也在暗渡陈仓，再加上那个如“噩梦”般无处不在的微软不知从何处掏出了个“神秘盒子”X-BOX来搅这趟混水之时，使得空气漂浮着一股火药味。

PS2无疑是人气最旺者，由于尚未在北美公开发售，许多人还未能一睹其“芳容”，只能透过展会上大屏幕电视的演示来体验一下什么是真正的“梦幻主机”。的确，直到PS2发售前几天还有人抱着怀疑态度，认为宣传的那些机能不过是天方夜谭。最后现实摆在了面前：在目前软件尚无一款可以把主机的机能发挥到极致的情况下，单是那如CG般史无前例的精细画面就已经让人过目难忘，大部分观众都如发现新大陆一般，聚拢在展示台前，为那突破性的效果啧啧称奇。



Sony可谓春风得意，唯一有点“闹心”的是那阴魂不散与自己作对，却始终拿它没什么办法的Bleem!又跳了出来，而且变本加厉，突然推出能在世嘉DC上玩PS游戏的最新模拟器，打了Sony一个措手不及。用Bleem! For DC模拟器玩PS游戏的效果甚至比PS本身都要好得多。大家不会忘记去年Bleem!被Sony逐出E3会场的闹剧吧，今年Bleem!打着法院裁决的“保护伞”，来报去年的一箭之仇，狠狠出了一口恶气。幸亏有PS2“保驾护航”，才没让Sony太丢面子。

世嘉气势不如索尼，但由于DC出品的早，软件丰富且价格便宜，又非常注重美国市场，因此支持者不在少数，同样是热点之一。平心而论，DC机能并不弱，加上层出不穷的大作，再有全社上下对E3的重视，把展台设在了最显眼的位置，并投放了大量演示样机，使得标着“SEGA”的地方同样出现了爆棚现象。不管世嘉今后处境怎样，至少这次给它的拥趸们增强了一点信心。



任天堂尽管在N64上有些节节败退的迹象，甚至有人认为它将万劫不复。可谁料去年的口袋妖怪皮卡丘却火爆全球，GB上游戏的成绩暂时不提，光是电影的票房收入便雄居当时排行榜榜首，可谓“失之东隅，收之桑榆”。从本届E3的表现看，任天堂仍然不想放弃N64，所以并未急着让“海豚”浮出水面，除了让新一代“形象代表”皮卡丘在大街小巷四处游行还把模型放在会场的醒目位置外，真正的主打展品是N64上的《赛尔达传说：面具》。这部游戏的前作曾被权威电子游戏杂志打了满分10分，而《面具》在日本发售后反响亦十分强烈，连百事可乐瓶上都出现了《赛尔达传说》的身影，足见其影响。本届E3上《面具》以出色的画面和独特的可玩性设计被评为五个最受期待的电子游戏之一，深受玩家好评。即使它最终挽救不了N64，也将会作为一部主机最完美的谢幕方式被镌刻在游戏史上。



官司缠身的微软并没有放弃在E3表现自己的机会，除了软硬通吃，既展出许多电脑游戏大作还有部分游戏周边外，玩家的注意力已经被吸引到了X-BOX上。最有趣的是微软还曾“假惺惺”的做过一个公开调查，让玩家决定是否展出X-BOX，结果连三岁小孩都猜得到：X-BOX开辟了一块颇有神秘色彩的展区，门口则由“来自未来世界”的女郎把守，相当有诱惑力。可惜除了一些概念性展示外观众并没有看到什么实质性的东西，而“留一手”则是微软一贯作风，要知后事如何还是等明年E3再说吧。

说到女郎，倒应该添上一笔。“E3女郎”成了本届展会一道亮丽的风景线，几乎每个公司都在自己展台前聘请了年轻貌美的女郎帮助招揽观众，她们有的扮演游戏中的人物，有的穿上银光闪闪的太空服，有的则身着艳丽时装，或派送礼品，或与观众合影。毫不夸张的说展台人气旺盛至少有这些女郎一半功劳。所有展台女郎最受欢迎的





自然还是《古墓丽影》中的劳拉，许多人挤在展台前只是为了一睹其芳容，看来这位数字化世界的虚拟MM果然是青春永驻啊。

电脑游戏

E3的历史好像年年都提，这里也没什么说的必要，探求其名称"Electronic Entertainment Expo(sition)"，即"电子娱乐产品展览会"，其涵盖范围很广，从游戏到周边到新技术均在参展之列，但玩家最关心的还是游戏本身。另外由于E3大展为美国主办，因此电子游戏参展项目虽然很多，毕竟不是主流，地位更突出一些的还得说是电脑游戏。

每年E3对电脑游戏都意义非凡绝对没错，它为电脑游戏今后一段时间的发展指引了方向也没有异议。不过，展出的游戏如此之多，其中优秀作品真可谓过江之鲫，任何一个评价（包括官方）都不过是管窥全豹而已。问题是媒体总应当说些什么以尽到责任，于是便有了E3上最期待的五个电脑游戏与五个电视游戏。

这五个电脑游戏分别是《突出重围》（Deus Ex）、《地城围攻》（Dungeon Siege）、《黑与白》（black & White）、《光环》（Halo）和《魔兽争霸III》（Warcraft III），总体来讲，它们都是同时期同类游戏中技术领先、操控简便、可玩性强，而且各自都有与众不同特性的代表者，符合如今游戏的发展潮流。

周边与硬件

实际上每年周边都是E3大展的重要部分，但由于展出的那些高档设备国内玩家能够消费得起的人的确没有几个，所以往往略去不提。随着我们与世界的"接轨"，有必要了解一些这方面动向。

如惯例般，Logitech又发布了他们最新飞行摇杆的消息，不过这些与电子游戏周边的火爆比起来算不了什么，虚拟现实的理念使许多游戏商专门开发了许多相应的周边，比如钓鱼游戏用真正的钓竿，枪战游戏用高档光线枪，甚至连驾驶火车的游戏都有一套专用控制系统……大大增强了游戏的真实感受和吸引力。唯一可惜的是这些新东东都价格不菲，许多只能看看图片解解馋罢了。

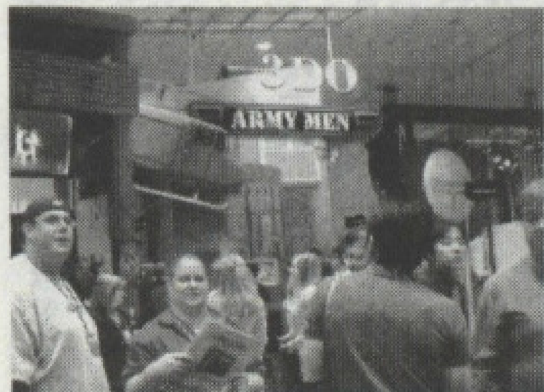


各游戏主机也推出了一些相应的周边，比如DC推出附带网络功能的主机及DVD-ROM等。除此之外，MP3播放器似乎丝毫没有受到最近网上层出不穷的音乐版权问题困扰，纷纷拿到E3上展示，无论从性能、外观、款式等各方面，品牌和型号的齐全程度相信很难从第二个地方见到，绝对会让音乐迷挑花了眼。

三天一转眼就过去，即使如我们这样的参观者都感到很不过瘾。展会虽已结束，但留待玩家思考的地方其实很多，特别是不应仅仅简单地作一位"看客"，而应考虑E3究竟带给了我们什么，以及它对中国游戏业界未来发展的真正含义、影响和动力，下面我们就为大家作一个全面的剖析，看看你能体会到什么。

E3 2000电脑游戏作品一览

可能还从未有哪家游戏媒体曾对E3的参展作品作过系统的介绍，本文将作一次尝试，对E3 2000上20多家著名游戏商的130多部电脑游戏依次进行绍介与点评。



3DO公司 3DO

《魔法门IX——魔法门的传说》（*Might and Magic IX：Legends of Might and Magic*）

《魔法门》系列可是3DO公司的金字招牌，对于它的不思进取许多人都颇有非议，不过，如果我有这么一棵摇钱树的话，肯定也会抱着不放的，虽然我认为《魔法门》系列根本无法同《上古卷轴II——匕首雨》相提并论。

《魔法门VIII——毁灭者之日》上市后一个月，3DO公司便宣布开发《魔法门IX——魔法门的传说》。《魔



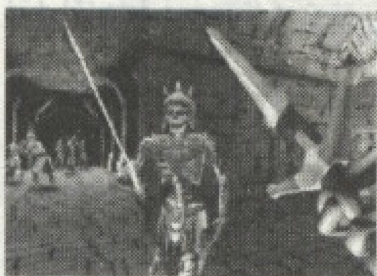
法门Ⅸ》提供有若干预先设定好的不同难度的模块进程，玩家可单独进行也可与其他伙伴一同进行。游戏还提供有一款随机冒险生成器，供玩家创建新的冒险模块。

《魔法门Ⅸ》的背景故事为：一名狂人发现了“安杜兰之门”的秘密，这是一部可以使人在不同时空之间跳跃的机器，于是他试图返回过去，改变魔法门世界的历史，以达到自己邪恶的目的。玩家必须在四块风格迥异的大陆上寻找四件远古神器，以阻止历史的逆转。游戏提供有六种职业，并且首次加入了完整的多人游戏选项，允许6名玩家在合作模式中共同历险，6名玩家在死亡竞赛模式中互相厮杀。游戏采用的是Monolith公司的LithTech 2.0引擎。



《魔法门武士》（Warriors of Might and Magic）

据3DO公司介绍，该游戏提供有新的游戏界面，新的战斗系统，一套成熟的角色升级系统，以及各种高级光影特效（说了和没说一样）。



《英雄编年史》（Heroes Chronicles）

《英雄编年史》是一款以《英雄无敌》系列为背景的网络策略游戏，该游戏共包含四大章节，讲述的是一位名叫坦纳姆的人为获得神灵的宽恕，前往遥远的大陆执行任务，从空气和水的国度、精灵的故乡直到边缘的地下世界。



Activision

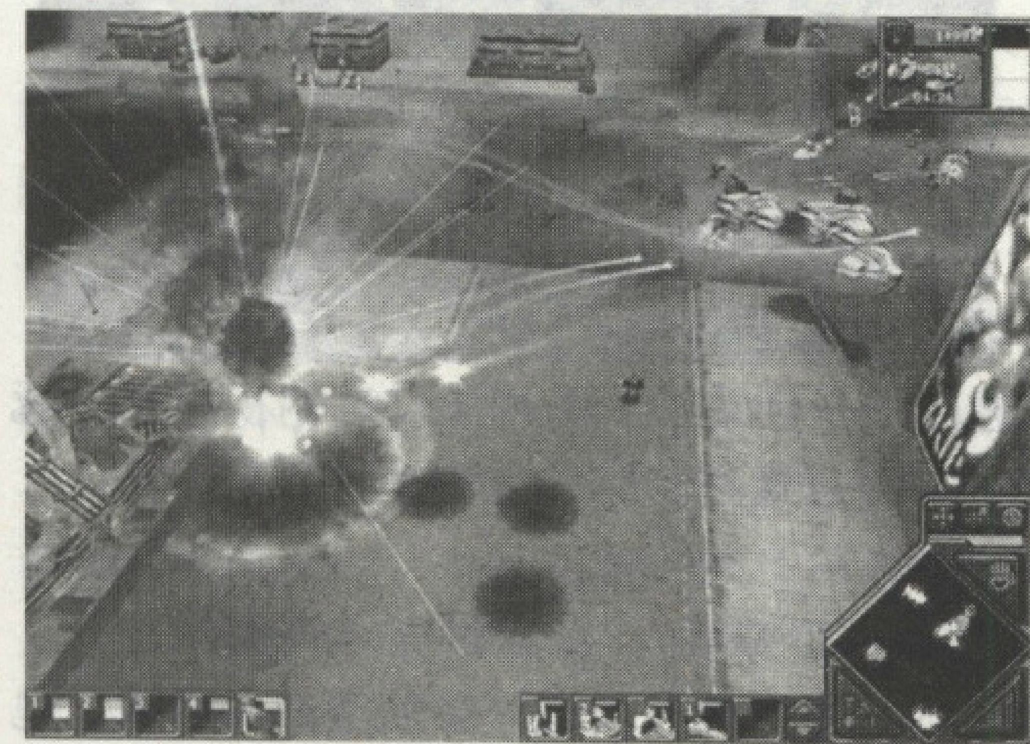
ACTIVISION

《力量的召唤Ⅱ》（Call to PowerⅡ）



Hasbro互动公司的《文明Ⅲ》拖了一年多时间还没有看到一点起飞的迹象，Activision公司只好把《文明：力量的召唤》的续集《力量的召唤Ⅱ》（Call To PowerⅡ）推上了前台。

玩家将在游戏中控制自己的帝国，从荒蛮的远古时代直至文明高度发达的公元2300年——大家可以想象一下，历经6300多年，经济、政治、军事和文化将发生怎样的变迁呵，小至武器装备，大至国家机器，一切的一切都在不断进化，而玩家的策略自然也要随之一同调整。



《黑暗王朝Ⅱ》（Dark ReignⅡ）

《黑暗王朝Ⅱ》是1997年最佳即时策略游戏《黑暗王朝》的续作。在《黑暗王朝》一代中，最为人称道的地方是战斗单位的独特设计和先进的人工智能，游戏的科幻主题使开发者得以创造出一大批高科技军事武器，如步兵粉碎机和三机炮悬浮式坦克等。不过，一代的风格与《命令与征服》太过相似，因此未能引起人们太多的关注。如今这款《黑暗王朝Ⅱ》为大家带来哪些新鲜的感受呢？

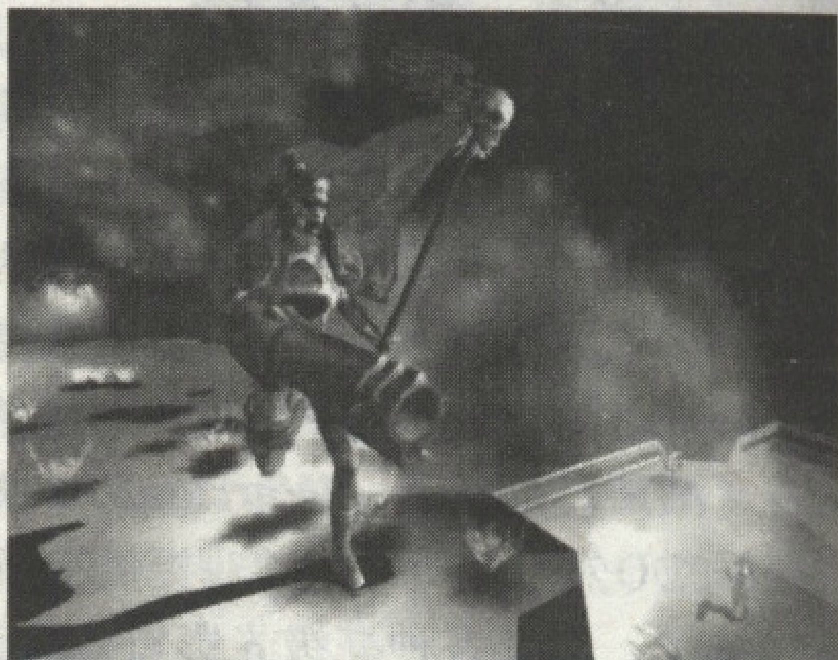
与一代的俯视2D视角不同，《黑暗王朝Ⅱ》采用先进的3D引擎，玩家可随时改变游戏的缺省视角，自由移动并缩放摄像机，而游戏的建设系统、战斗系统和界面系统则与传统即时策略游戏保持一致，玩家可轻易上手。

《黑暗王朝Ⅱ》为玩家提供了两大军事集团，一是JDA（Jovian Detention Authority），一是Sprawlers。JDA是原作中“统治者”的后代，他们拥有精良的步兵和炮兵，攻守平衡，是一支正规军；与此相对的是Sprawlers，他们缺乏严明的纪律，但灵活的战术和特殊的技能将弥补他们在力量方面的缺陷，Sprawlers与原作中的“自由卫士”类似。

延续一代的独特风格，玩家可以为不同的战斗单位指定独特的行为方式，例如，你可以命令巡逻部队在发生冲突时立即逃离战场，也可以命令它们搜索并摧毁目标，或者保卫某个特定的单位或地点。游戏中的战斗单位具有很高的AI水准，他们会根据优先等级自动选择最合适的目标发动进攻，以避免在战斗中出现一团混战的场面，当然，玩家也可以通过菜单关闭这一功能。

《雷神之锤Ⅲ——团队竞技场》(QUAKEⅢ：Team Arena)

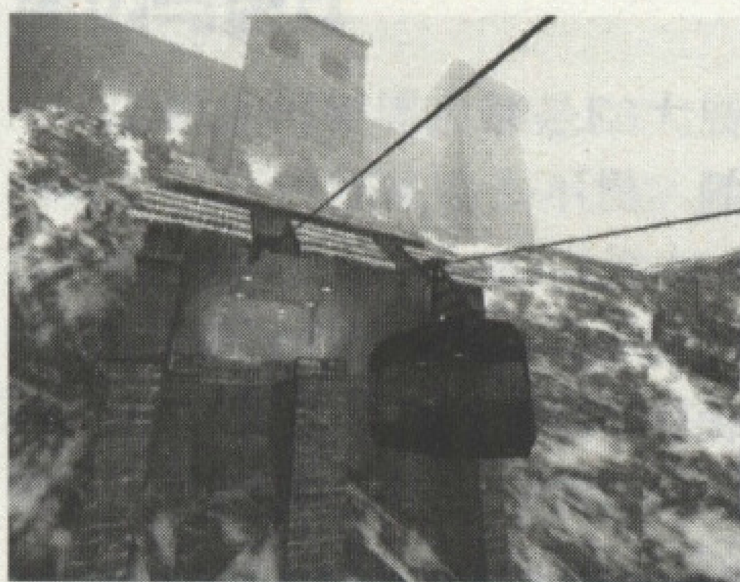
《雷神之锤Ⅲ——团队竞技场》是自《毁灭战士》的“Master Levels”以来id公司亲自制作的第一款资料片，对于广大“雷神”迷来说，没有合作只有杀戮的野蛮竞技终于结束了……



《团队竞技场》以团队竞赛为主，提供有多种模式，例如“收割者”(Harvester)模式。在“收割者”模式中，队员死后会化为一个头骨，出现在地图中央，所属团队必须将地图中央的头骨运往敌方基地；在另一种模式中，团队必须在保护己方基地的纪念碑的同时，摧毁敌方基地中的纪念碑，纪念碑拥有一定的生命点数，当生命点数为零时纪念碑被摧毁，如果未处于被攻击状态，纪念碑会自动恢复生命点数。

另外，《团队竞技场》还增加了新的武器和宝物以增强战斗的激烈程度，这些宝物允许玩家获得新的级别技能。宝物位于基地附近，每件宝物只能供一个队伍、一个人在一段时间内使用，当持有者阵亡后，宝物将重新出现。这些宝物包括可以提高速度的“Scout”和可以提高杀伤力的“Doubler”等。

为帮助玩家更好地辨识敌友，这部资料片提供有预先设计好的各种团队标志和纹理，玩家也可以进一步定制角色，使用新的模型。重新设计后的菜单系统使游戏的配置、团队的沟通和辨识更加方便。



《重返德军司令部》(Return to Castle Wolfenstein)

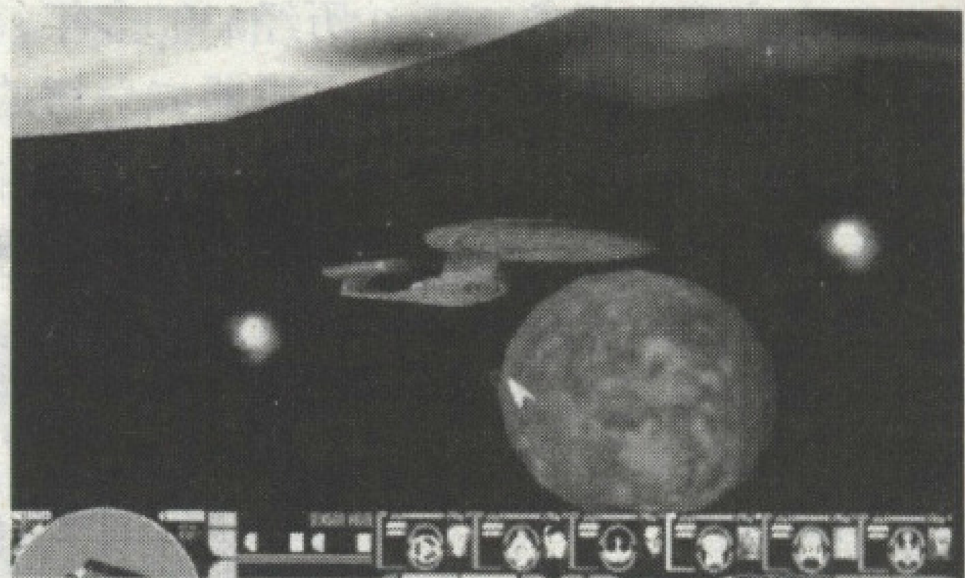
回来吧，我的勇士；回来吧，我的FPS……

《重返德军司令部》由Gray Matter互动工作室负责制作，这个开发小组的大部分成员是原Xatrix公司的设计师——嘿嘿，还记得《首领：罪恶生涯》和《农夫也疯狂》吗？

《重返德军司令部》采用《雷神之锤Ⅲ》引擎，游戏提供有高度互动的场景和更复杂的脚本事件，并保持了原作中略带喜剧色彩的动作成分。

——抱歉，这就是我打听到的关于这部游戏的所有情报。

《星际迷航——别动队》(Star Trek：Away Team)



不会没听说过“星际迷航”电影吧？想象一下，把“星际迷航”的世界做成一部《彩虹六号》风格的游戏……

没错，这就是《星际迷航——别动队》。在《星际迷航——别动队》中，玩家将扮演一支精英小分队的队长，率领队员完成22个“星际舰队”秘密任务，玩家可以在每个任务开始前选择3至6名队员。游戏中的武器装备大多为电影中的经典道具，当然，也有一些特殊的物品。

同《幽浮——幽浮防御》等经典团队策略游戏一样，《星际迷航——别动队》采用了45度俯视视角。玩家必须在游戏中充分发展队员的医疗技能、工程技能和科学技能，并通过这些特殊技能完成特殊的任务。

《星际迷航——舰桥指挥官》(Star Trek：Bridge Commander)



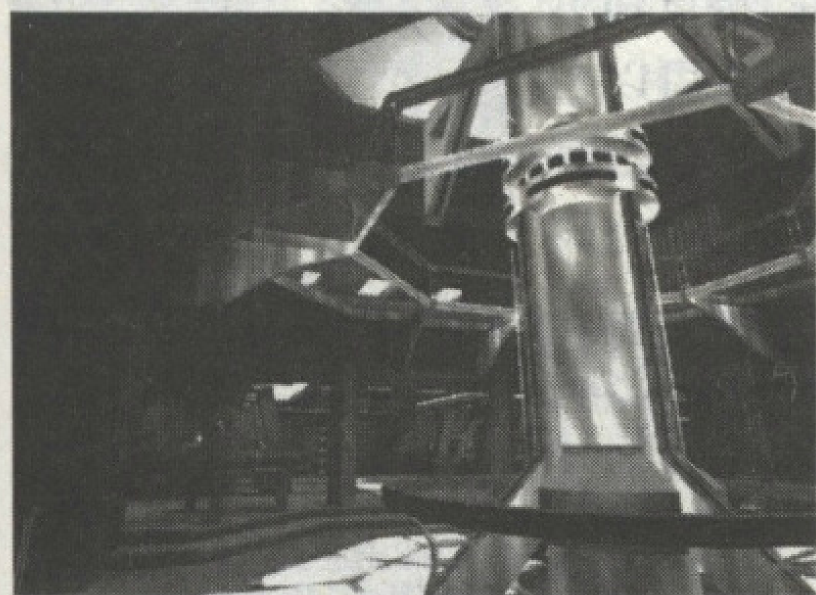
《星际迷航——舰桥指挥官》是一款太空战斗模拟游戏，开发商是Totally游戏公司，什么？没听说过？Totally游戏公司曾经为“星球大战”系列开发过许多太空战斗游戏，包括《X战机》、《钛战机》、《X战机 VS. 钛战机》、《X战机——同盟》……

玩家在游戏中将驾驶“银河”和“统治”两种强大的联邦舰队，这两类舰船与U.S.S.的“企业号NCC-1701D”和“企业号-E”有些类似，玩家将以第一人称视角通过外部“战术模式”直接控制战斗。

《舰桥指挥官》包括有大家十分熟悉的卡达希安、费伦基、克林贡和罗姆兰等文明，并将增加一种新的异形种族。游戏提供有30多个任务，包括防御、战斗、外交、探索、援救和科学发现等基本元素。

《星际迷航航海者——精英部队》(Star Trek Voyager：Elite Force)

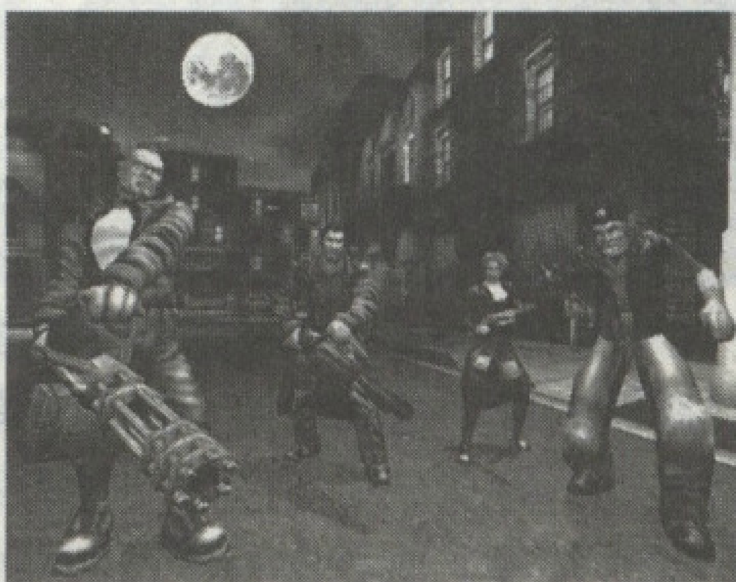
又是一部“星际迷航”游戏？我已经吃饱了，不过还是得好好品尝一下这道作了很久的菜肴。



《星际迷航航海者——精英部队》是一部第一人称射击游戏，玩家将扮演“航海者号”联邦舰船上的一名精英战士，在远离家乡的德尔塔星区中同各种异形展开较量。原系列片中的强大异形“伯格”及其它生物将在这部作品中悉数登场。

游戏采用《雷神之锤Ⅲ》引擎制作而成，拥有华丽复杂的游戏场景，包括“航行者”号宇宙飞船的甲板、烟雾弥漫的内脏地带和金属质感的伯格飞船等。游戏共有30个单人关卡，每个关卡由不同的飞船场景组成。除30个单人关卡外，游戏还提供有10张多人地图，包括标准的死亡竞赛模式和团队死亡竞赛模式。另外，开发小组还为游戏设计了一种“同化”模式，在该模式下，玩家的任务是将其它团队的成员转化为己方队员的模样（人类或异形），各团队均设有一名医生，可将被同化的队员变回原样。

《吸血鬼——化妆舞会》（Vampire：The Masquerade/Ascension）



唉，从去年就开始化妆，到今年还没折腾好。看到一篇报道，介绍说：“这部游戏正在变得越来越好……”——真是见鬼，还能好到哪去呢？比如说图像，去年E3的时候就被人吹捧为“无与伦比”，今年难道会比“无与伦比”还好？

《吸血鬼——化妆舞会》最大的特点是将角色扮演成分同动作成分完美地结合在一起，游戏的背景故事是根据很早很早以前的一部经典小说改编而成的，大家都看过《惊情四百年》吗？

玩家将在游戏中扮演一名情感世界极为复杂的吸血鬼，他深爱着一位女孩，但嗜血的特性却使他成为众人眼中的魔鬼——你必须在生存与爱情之间作出抉择。据说这位吸血鬼在经历一年的磨难后，变得越来越有人性了，这也是我期待这部作品的原因之一。

《巫师与武士》（Wizards & Warriors）



《巫师与武士》是根据D. W. 布拉德雷的小说改编而成的一部角色扮演游戏，开发商为Heuristic Park公司，就是那家曾经开发过《巫术》（Wizardry）系列的第5、第6和第8部的游戏公司。

从名字就可以看出，《巫师与武士》的背景设定为中世纪时代，游戏的地点是一个名叫“盖尔·赛兰”的王国，邪恶的法老突破了尘封的诅咒，再现人间，玩家必须找到“马文之剑”以拯救世界。

除精彩的剧本和先进的角色发展系统等每款RPG都在炫耀的元素外，《巫师与武士》有什么与众不同之处呢？——“适应性时间区段”，这种技术允许玩家按自己的喜好控制游戏的速度，玩家可将游戏从回合制转为实时模式或半回合制模式。据称这部游戏的时间长度为120多个小时，游戏包括11个种族，如人类、侏儒和蜥蜴人等，15种职业，如巫师和忍者等。

Bethesda公司

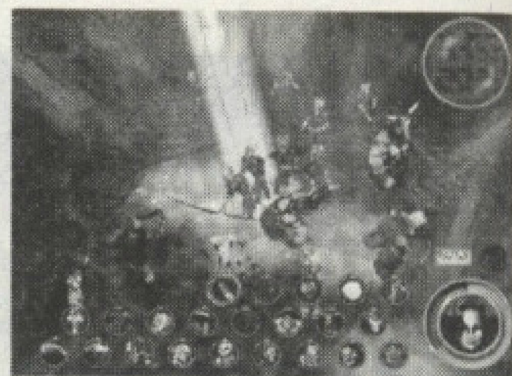
Bethesda SOFTWORKS



《魔法艺术——魔法与伤害Ⅱ》（Art of Magic：Magic & Mayhem Ⅱ）

还记得原作中那些口吐烈火、硕大无比的可怕的爬行动物吗？没错，它就是西方人眼里的“龙”，这些生物也是《魔法艺术——魔法与伤害》一代中最叫人兴奋的东西。当时Mythos公司把即时策略同角色扮演两种不同的风格结合在一起，给人以一种别致的感受，遗憾的是，游戏叫好不叫座，销量低迷。

《魔法艺术》放弃了前作中怪异的图像风格，转而采用一款类似于《神话——堕落之神》的3D引擎。同



前作一样，玩家将在游戏中扮演一名魔法师，使用各种试剂创建出具有不同特点和不同善恶属性的咒语和生物，游戏大约提供了60多种咒语和21种怪物。由于玩家可以在游戏中随时调整自己的战术策略，因此，《魔法艺术》的多人模式同一般的角色扮演游戏相比更具变化，而游戏所特有的黑色幽默风格也足以教人联想起Bullfrog公司的那款《地下城守护者》。

《梦境编年史——自由之脊》（The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge）

又是Mythos公司，从整体风格上看，这款作品有点类似于采用新技术包装后的《幽浮》。



《梦境编年史——自由之脊》将经典科幻小说同现代UFO小说这两种不同风格的主题结合起来，游戏的故事背景大致如下：人类在经历了同异形侵略者之间长达七十天的惨烈战争后濒临灭绝，全球的军事力量和政府机构都被异形部队摧毁。为同异形展开最后一搏，人们召集起一支名为“Terran解放部队”的精英力量，玩家将指挥这支部队击退侵略者的疯狂进攻，从异形手中夺回对地球的控制。在解放地球的过程中，玩家还将发现一段隐藏于“51号地区”内的秘密。

玩家必须不断创建新的基地，保护存活市民，占领更多资源。除F16战机和M16坦克等先进的武器装备和人类技术外，玩家还可通过调查并占领敌方建筑掌握各种异形技术。现金在游戏中毫无作用，武器弹药必须通过武力获得，新兵的募集也只有在占领解放区后才能进行。《梦境编年史》的其它特性包括：基于团队合作的战术战略，全球范围内的热点战役，强大的物理模型引擎，支持3D硬件加速，支持各种华丽的视觉特效，包括建筑物的倒塌、地形的变迁等。



《上古卷轴Ⅲ——岬角之风》（The Elder Scrolls 3: Morrowind）

欢呼吧，RPG迷！

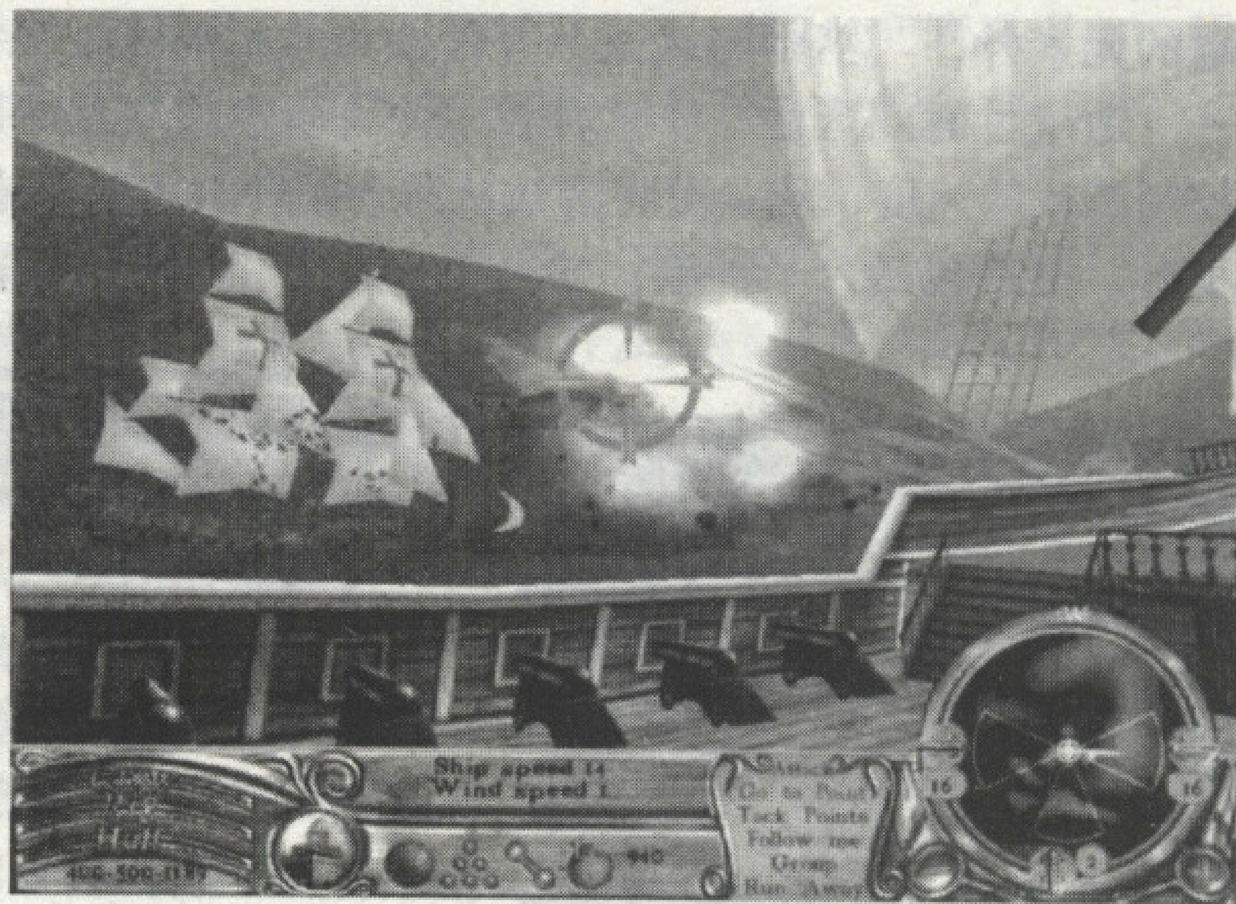
在我玩过的所有RPG中，印象最深的莫过于4年前的那款《上古卷轴——匕首雨》，虽然图像粗糙，但它拥有庞大的场景，随机的任务，开放式的结局……你还需要什么呢？

《上古卷轴Ⅲ——岬角之风》同样是一款开放式结局的作品，玩家可以在游戏里扮演不同的角色，执行各式各样的任务，完全游离于游戏的主情节之外，真正的自由！另外，强大的3D引擎为这部作品提供了更大更细腻的纹理、连续平滑的多边形、出色的实时光影效果和高级骨骼动画系统。

期待吧，让我们祈祷它不要像二代那样误入歧途……

《海盗》（Sea Dogs）

开发商为一家俄罗斯工作室，故事描述的是17世纪的海盗生活，玩家将在游戏中扮演一位船长，在北大西洋的加勒比海地区漂流，征服海上的所有岛屿和港口。



《海盗》的整体风格同席德·梅尔的《海盗》以及新近发布的《战争军人Ⅱ》、《金银岛》等其它海盗题材的游戏类似，它的独特之处在于采用了先进的3D图像引擎，游戏中的大帆船和各种战舰全部经同比例缩放后由3D渲染而成。舰船上的每一个部件都是可摧毁的独立物体，在战斗的过程中，船员和大炮会损失，玩家会在船壳上发现弹孔和烧焦的痕迹。游戏允许玩家采用第一人称视角亲自驾驶船只，或者切换到第三人称视角从外部观察自己的爱舰。

玩家在游戏中既可以通过正常的贸易渠道敛财，也可以凭借自己的武力抢劫。赚到足够的资金后，玩家便

可升级或购买船只，添加额外的武器装备，雇佣水手长、炮手和副官等具有不同能力的船员，还可委任新船长加入自己的舰队，以进一步提高舰队的名声。在漂流的过程中玩家将接受许多不同性质的任务，不过游戏的最终目标是通过武力或谈判，将所有港口插上自己的旗帜。

怎么样，是不是像一款3D的《大航海时代》？



Blizzard公司



《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo Ⅱ）



对于这部作品还需要再多加介绍吗？已经无“秘”可言了。

Blizzard公司曾经告诉我们——“耐心是一种美德”，大家可以问问自己，这几年有没有哪部作品的期待值超过了《暗黑破坏神Ⅱ》？

《魔兽争霸Ⅲ》（Warcraft Ⅲ）



Blizzard公司的发家靠的是《魔兽争霸》，然而，当大家翘首期待一部脱胎换骨后的《魔兽争霸》时，Blizzard公司却泼了我们一头冷水。

《魔兽争霸Ⅲ》的设计师称，这部游戏将沿袭传统即时策略游戏的风格，也就是说，没有可任意移动、任意缩放的摄像机视角，人物没法升级，没法通过增长经验点数获得新的技能。

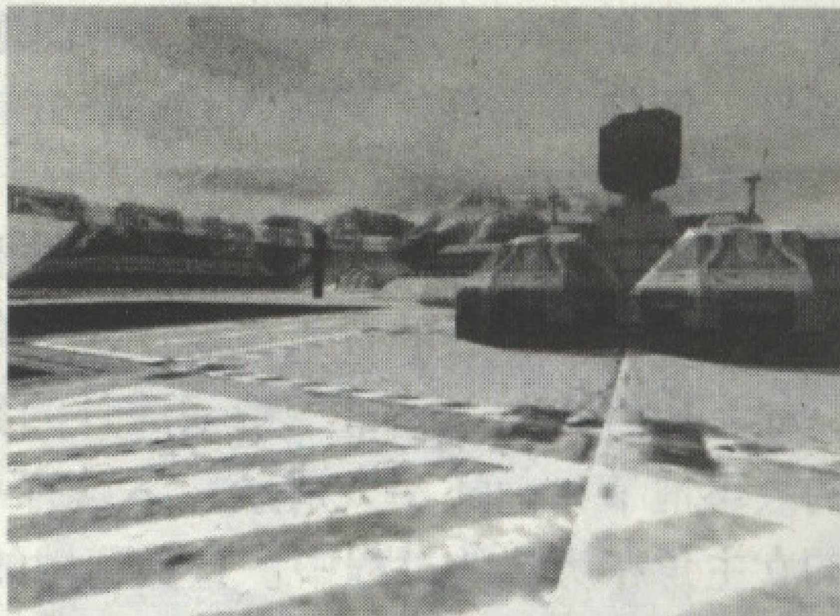
我感到失望，尽管从开发风险的角度看，这样作也许很安全。



Blue byte公司



《战岛——安多西亚战争》（Battle Isle：The Andosia War）

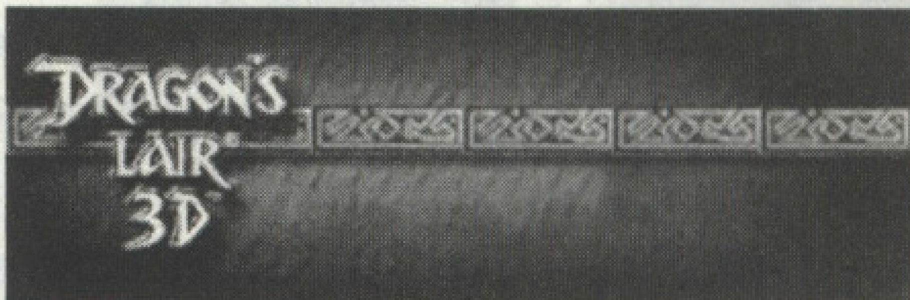


回合制策略游戏的先行者——《战岛》系列已经从玩家的记忆中消失了整整5年，这次重新杀回PC平台，没有了呆板的六角格，取而代之的是一个全3D的生动世界。

采集资源、生产、开发……好像还是老一套，所不同的是，游戏综合了即时策略和回合制策略两种模式，并且提供有昼夜变化的游戏场景，以及龙卷风和海潮等天气效果。

即便“经典”二字不足以将你吸引回Chromos的世界，紧张的情节和精美的动画也是不容错过的。

《龙潭3D》（Dragon's Lair 3D）



又是一部泛黄的游戏，它的历史要追溯到1983年，当时那款街机游戏中的一些图像即便今天看来也毫不逊色。

1年前，《龙潭》将被移植往PC平台的消息曾经在老玩家中间引起了不小的反响。这次玩家依旧是扮演“Dirk the Daring”，任务是营救达芙妮公主。游戏的故事情节将更加完整，图像质量将更加精美，音响效果将更加迷人……总之，已经“更加”得面目全非了，唯一保留下来的是游戏的街机风格。《龙潭3D》并未提供任何网络功能，不过20个关卡、每个关卡包括10到25个房间，还不够你忙乎一阵的吗？

值得一提的是，迪斯尼动画艺术大师唐·布鲁斯将亲自负责这部游戏的动画设计。大名鼎鼎的唐·布鲁斯曾经负责过《一条美国尾巴》、《史前大陆》和《安纳斯塔西亚》等作品的动画设计。

《工人物语Ⅳ》（The Settlers Ⅳ）

建设类即时策略游戏《工人物语》系列走的一直是一条不温不火的中间道路，它的成功在很大程度上依赖



于精美的图像。

《工人物语Ⅳ》将提供更多的种族、战役、战斗单位和建筑，以及改进后的网络功能。Blue Byte公司在E3上向人们展示了一种名为“黑暗部落”的种族，该种族的首领是魔头莫巴斯，遗憾的是，这一强大的种族仅归电脑所有，因为它的建筑风格同其它种族相比有着明显的差别。

嘿，别失望，你还可以控制另外两个新加入的种族——维京和迈彦斯。

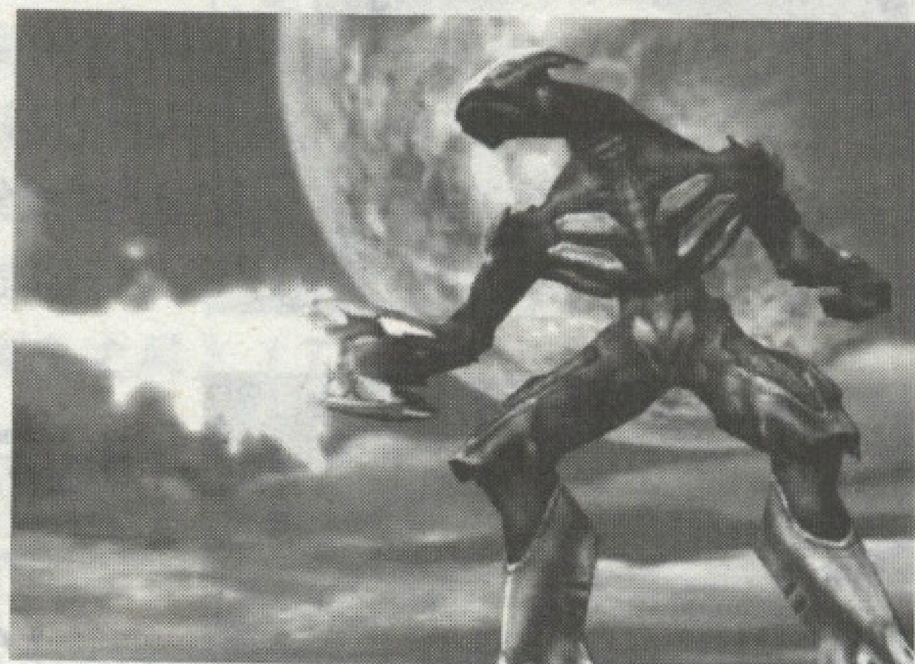


Bungie公司



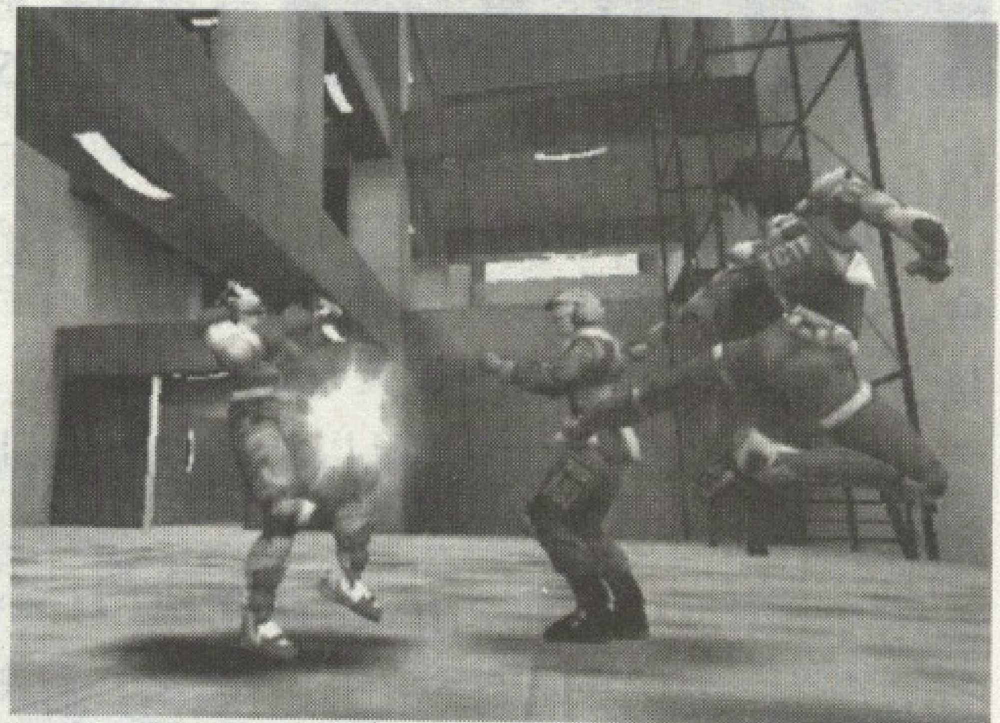
《光环》(Halo)

第三人称动作游戏，曾在去年的E3上给人留下很深的印象。玩家在游戏中扮演一位队长，率领自己的队员，使用宝剑、手枪、重型激光抢和轨道大炮等武器，同数量众多的异形军队展开游击战。该游戏采用非线性进程，玩家可以在开阔的场景中自由行动。在图形方面，《光环》采用OpenGL接口，营造出逼真的视觉效果和物理属性。



游戏分为单人模式和多人团队模式两种，在单人模式中，玩家需要合理地使用武器、车辆、技能和策略，而在多人团队模式中，玩家必须学会相互合作，例如，当3名玩家同乘一辆战车进攻地方要塞时，可作如下分工：玩家甲驾驶战车，玩家乙用散弹枪射击正面的敌人，玩家丙用轻机枪防备头顶冒出的敌方飞船。

去年曾见识过《光环》的一段动画演示，内容是3名人类战士巧设陷阱将两名异形送上西天的过程——先是一艘异形飞船追杀一辆人类战车，战车拼命躲避异形激光火炮的攻击，然后异形突然发现自己落入了圈套之中，最后嘛，只见漫山遍野的人类战士兴高采烈地举起一杆Bungie公司的大旗……看看那段飚车场景，倒像是一部好莱坞大片。



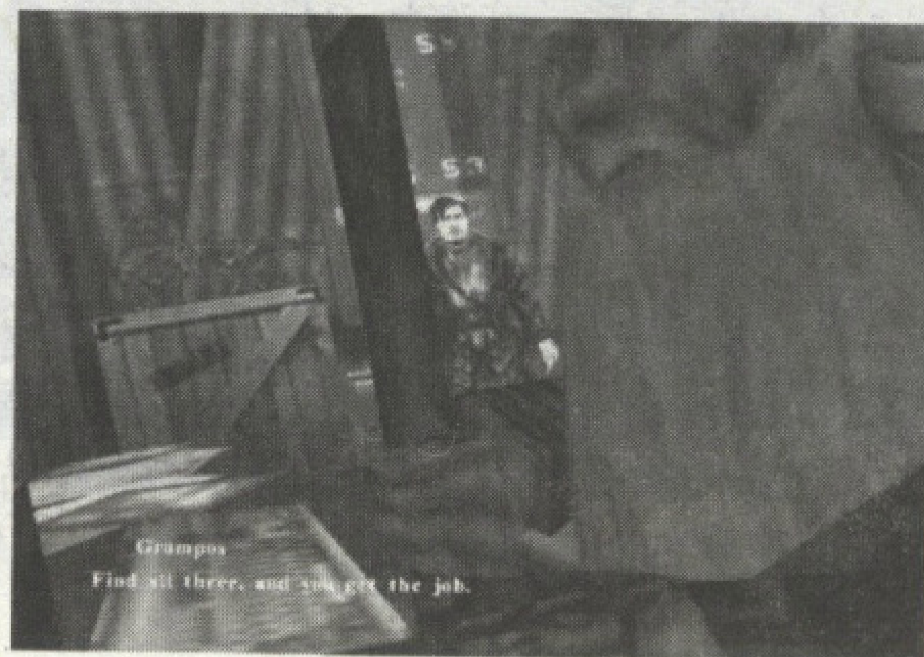
《魂灵》(Oni)

一款日式画风的第三人称射击游戏，去年E3的“最佳动作/冒险奖”得主。游戏的背景设定于2032年，玩家扮演一位名叫柯娜克的女警官，同一个长期逍遥法外的犯罪家族作斗争。《魂灵》的故事情节目前还不太清楚，不过有一点是可以肯定的——游戏的女主角在历险的过程中一直受到她的前世魂灵的困扰（“Oni”在日语中是“鬼魂”的意思）。除画风外，《魂灵》与其它动作射击游戏的不同之处在于——玩家不但可以使用火箭筒、炸弹等现代武器，还需要掌握冷兵器以及徒手搏斗的技能。

Bungie公司此次参展的主要目的是《光环》，尽管《魂灵》在去年的E3大展上吸引了不少的目光，但一年来它的变化毕竟太少了。

Cryo互动公司





《心魔》(Devil Inside)

知道《心魔》的开发者是谁吗？——赫伯特·查多特，《鬼屋魔影》系列的缔造者。去年赫伯特·查多特在法国创建了Gamesquad工作室，《心魔》便是Gamesquad工作室的第一部作品，这部游戏的风格同卡普空公司的《生化危机》系列十分相近，也是

一部以恐怖为主旋律的第三人称射击游戏。

《心魔》根据1987年的电影《逃跑者》改编而成，背景故事大致如下：1994年美国发生了一起连环谋杀案，凶手被捕后于1998年被处死，但由此而引起的恐惧却一直留在人们心中。两年后，凶手的灵魂从地狱中逃脱，与一群恶魔一同来到人间，它们的目的不仅仅是涂炭生灵，更是为了逃脱地狱之苦。玩家将在游戏中扮演一位具有特殊能力的警官——大卫·库柏，在万圣夜进入恶魔的栖身地执行任务，库柏的特异之处在于他可以自由进出妹妹黛娃的身体。与此同时，当地电视台灵异节目的主持人杰克·T·里波尔也开始了对大卫和黛娃的跟踪报道……

据Gamesquad工作室介绍，《心魔》拥有20多种不同的武器，40多种敌人，游戏的主要场景将超过50个。

《奥德赛》（Odyssey）

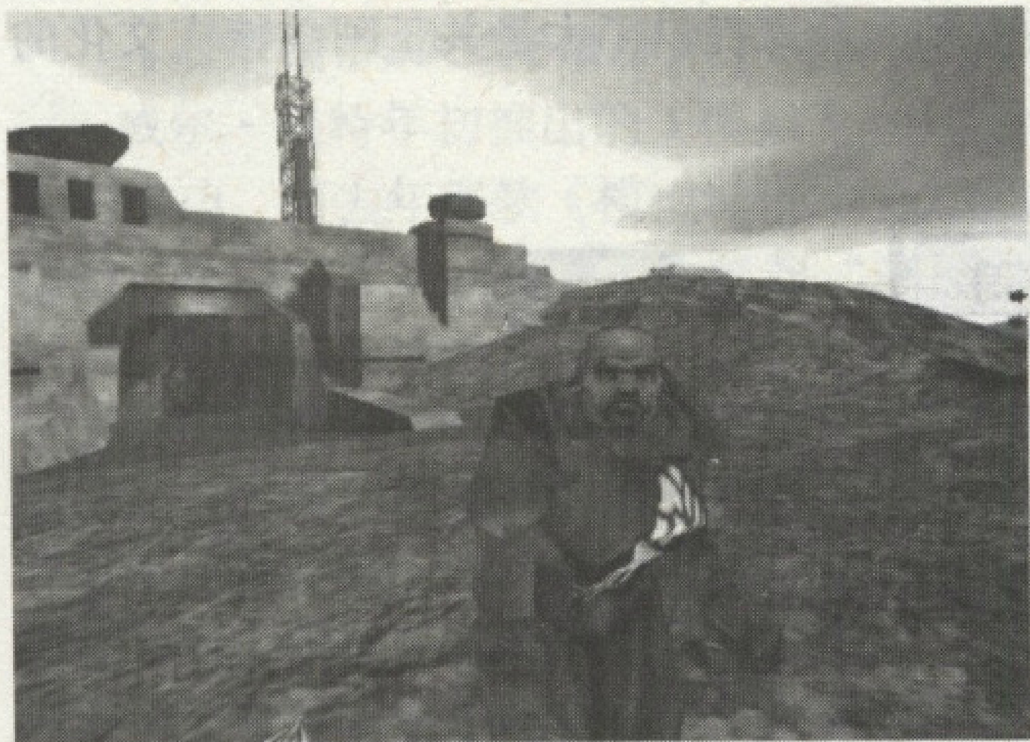


喜欢Cyro公司的经典系列冒险游戏“亚特兰蒂斯”吗？如果喜欢的话，一定不要错过这款《奥德赛》。

顾名思义，《奥德赛》以古希腊《荷马史诗》为背景，游戏采用老牌冒险引擎——Cryogen引擎开发而成，因此，图像的质量完全可以保证。该游戏的主要特点有二：一是在冒险中加入了实时动作的成份，二是除CD版本外还将提供一款内容更丰富的DVD版本。

《时间机器》（Time Machine）

Cyro公司称之为第一款“次世代实时冒险游戏”，诸位看官可别被“次世代”（next generation）这几个字给蒙蔽了，这是一款地地道道的PC游戏，同PS2、海豚或X-Box一点关系也没有。



《时间机器》根据H.G.韦尔斯的同名经典科幻小说改编而成，“游戏的丰富内涵和神秘气氛目前尚无任何一款冒险游戏可与之匹敌”。游戏的主角是韦尔斯本人，他被时间机器传送至800，000年，当他到达这个年代时才发现自己置身于一个充满时间风暴的世界里，人们的记忆被汹涌的时间浪潮席卷而去，只有一个人可以恢复时间的平衡，帮助韦尔斯重返自己的年代，他就是神秘的“沙漏之王”。

游戏采用的是改进后的Cryongen引擎。

Dreamcatcher公司



《亚特兰蒂斯外传》（Beyond Atlantis）



最初的那款《亚特兰蒂斯》在美国市场上并未取得预期的业绩，倒是在欧洲等其它地区卖得甚为火爆，也正是由于在这些地区的良好业绩，才使它没有像其它冒险游戏那样中途夭折，从而艰难地诞生了今天的这款《亚特兰蒂斯Ⅱ》。《亚特兰蒂斯Ⅱ》在北美地区的官方名称为《亚特兰蒂斯外传》。

冒险游戏的最大优势在于图像和情节，这也正是《亚特兰蒂斯外传》的长处所在。就目前所掌握的截图和动画来看，游戏的精美程度的确令人叹为观止，包括人物的“唇音同步技术”；至于情节和谜题，玩过一代的朋友一定还留有很深的印象，在《亚特兰蒂斯外传》中，玩家将探索亚特兰蒂斯、尤卡坦和神秘的萨姆巴拉等大陆。

《吸血鬼复活记》（Dracula The Resurrection）



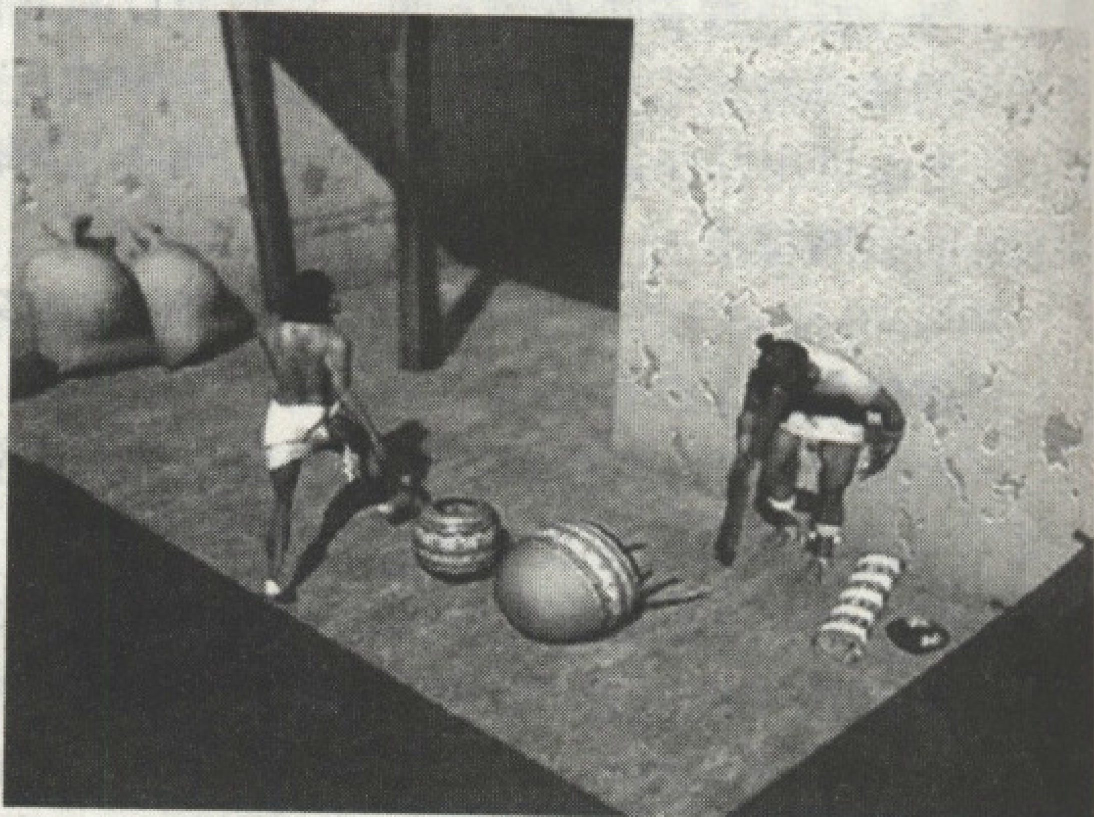
《吸血鬼复活记》以布莱姆·史道柯写于1897年的小说《吸血鬼》为背景，时间设定为吸血鬼达寇拉被消灭后的第七年。

7年前，琼纳森将达寇拉打入坟墓，带着米娜回到伦敦，希望帮助她从噩梦中复苏过来，然而米娜脖子上的伤痕却始终无法消退。7年后，米娜重新回到特朗西尔瓦尼亚，她始终无法抗拒血的召唤，而她的老主人达寇拉也已从墓地中站了起

来。玩家将扮演琼纳森，再次前往特朗西尔瓦尼亚解救米娜，消灭控制她的吸血鬼达寇拉。

《吸血鬼复活记》提供有高品质的过场动画和奇异的音乐风格。游戏采用Phoenix VR 3D引擎制作而成，将2D场景同3D造型很好地融为一体，玩家可以在游戏中360度自由旋转视角。

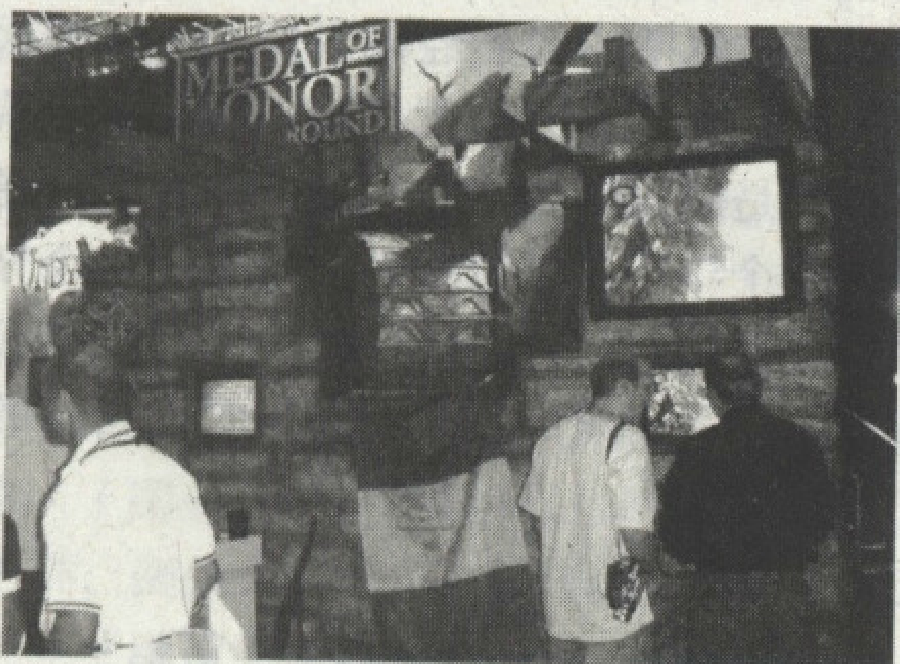
《神圣护身符》（The Sacred Amulet）



阿兹特克文化永远笼罩着一份神秘和传奇，很少有游戏公司能真正挖掘出蕴藏在其中的丰富宝藏。《神圣护身符》在欧洲地区已经上市，官方名为《阿兹特克：黄金之城的诅咒》。

一名猎人在狩猎回家的途中目睹了一起凶杀案，被害者是一名贵族。贵族在临死前告诉猎人，整个王国正处于危险的边缘，并将一枚绿宝石护身符托付给他。由于被误认为是杀害贵族的凶手，猎人被迫流亡他乡，当他重返故土，准备洗刷自己的名声时，却发现整个王国笼罩在一片死亡的阴影之中，一种奇怪的疾病正在大陆上蔓延，而上层官员内部又发生了一系列骇人听闻的谋杀案，所有这些事件似乎全都指向一个重大的秘密，一个威胁到整个阿兹特克王国的秘密。玩家的任务是揭开秘密，阻止敌人的阴谋。

《神圣护身符》最大的特点是提供有3种不同的模式，除冒险游戏模式外，还有“虚拟漫游”模式和“文献地带”模式，前者允许玩家以任意顺序考察游戏中的场景，后者则为玩家提供了大量关于阿兹特克文化的资料。



Electronic Arts公司



《美国人麦克基的艾丽丝》（American McGee's Alice）

嘿，看过路易斯·卡洛尔写的那本《艾丽丝漫游仙境》吗？还记得那只兔子、那个红心女王和她的扑克牌卫兵吗？是不是很有趣、很可爱？有没有想过，如果把这部家喻户晓的童话小说改为游戏的话会是怎样的？冒险解谜游戏？角色扮演游戏？还是像《超级玛里奥》那样生动活泼的动作游戏？

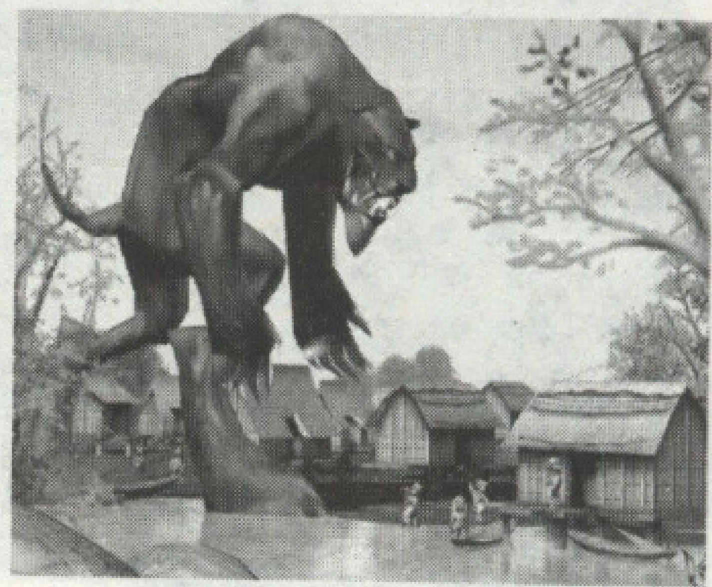


答案一定会让你大吃一惊——电子艺界准备使用《雷神之锤Ⅲ》引擎开发这款名为《美国人麦克基的艾丽丝》的“艾丽丝”游戏。知道是什么类型了吗？没错——动作射击游戏。那游戏名里的“美国人麦克基”又是谁呢？他就是前id公司的关卡设计师，也是本游戏的首席设计师兼制作人。

电子艺界称将在游戏中极力渲染恐怖气氛，通过场景和背景音乐烘托一种黑暗阴沉的效果。我曾经看过游戏中艾丽丝的形象，她已经不再是记忆中那个金发碧眼、聪明可爱的小姑娘，而是一个手持血淋淋的匕首、瞪着一双恶狠狠的眼睛的黑发魔女。游戏的暴力等级为“17岁以上”……

对于这部游戏，我已无话可说。电子艺界，你知道自己在做些什么吗？你知道《艾丽丝漫游仙境》在千千万万的孩子心中是多么珍贵、多么纯洁的一个梦吗？

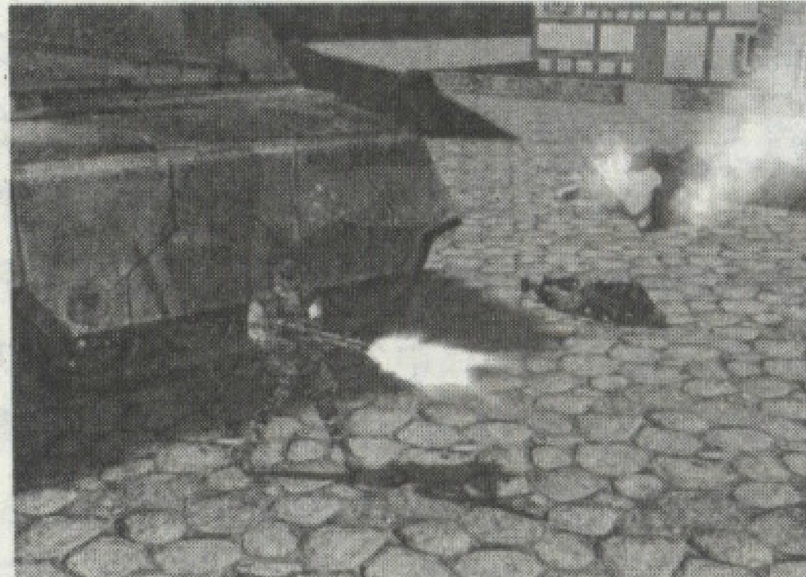
《黑与白》（Black and White）



彼得·莫利纽克斯的又一部“上帝”题材的游戏，玩家将扮演一名魔法师，任务嘛，自然是击败其他同行，让所有人都膜拜在你的脚下。不可否认，游戏在创意方面有许多闪光之处（曾荣获去年E3的最佳创意奖），但这次彼得·莫利纽克斯似乎走得太远了——他决定砸掉键盘，完全依靠鼠标操作游戏。

不错，故事情节很生动，3D场景制作得很华丽，人工智能也很出色，但一只小小的鼠标真的能够把这些内涵全都表现出来吗？所有动作、所有魔法、胜与负居然完全维系在这只不起眼的鼠标上。

对了，这部游戏还有一个大创意——在发售时将提供两种版本，一种为黑色包装，另一种为白色包装，白色包装比黑色包装贵5美元。为什么？不知道。

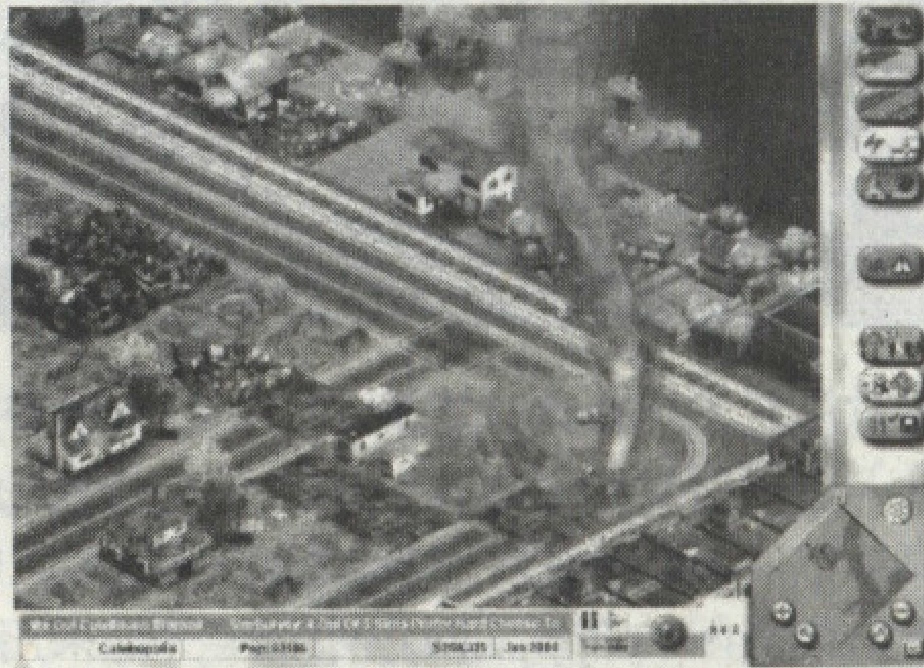


《命令与征服——背叛者》（Command & Conquer：Renegade）

Westwood公司怎么了？不是炒冷饭就是将原先的风格改得面目全非。去年那款《命令与征服——泰伯利亚之日》没能取得预期的轰动，而这款《命令与征服——背叛者》被作成了第三人称视角的3D动作游戏，这次玩家将在游戏中面对面地同NOD的军队作战，而不是高高在上地指挥部队。

原作中的几乎每一款建筑物和战斗单位都被收录了进来，你可以亲自驾驶那些熟悉的战车同敌人交战。以NOD吉普为例，如果你从左侧钻入，可以驾车兜风；从右侧钻入，则可以拿起架在车上的机关炮瞄准前方；在进行多人游戏时，还可以3人同时上车，1人负责驾驶，1人负责机关炮，1人使用火箭炮等单独的武器。

你还可以亲自走入《命令与征服》的建筑物中好好地探索一番，这些建筑物并非只有入口和出口，它们的内部有许多相通的走廊和房间。你可以躲在某个安全的角落向敌人开火，当你发现自己无路可走时还可以把窗户炸掉，跳窗而逃。强大的游戏引擎使户外场景同室内场景联为一体，你在穿过大门的时候根本不会感觉任何的停顿。另外，游戏还可支持16人联网对战。



《模拟城市3000无限版》（Sim City 3000 Unlimited）

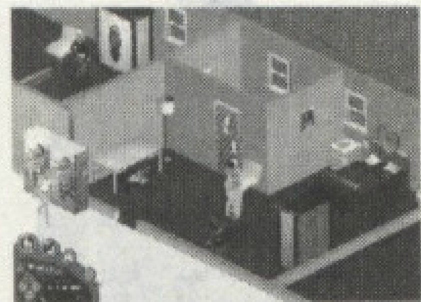
威尔·赖特年初推出的《模拟人生》在全球范围内均取得了巨大的成功，而去年那款《模拟城市3000》却似乎渐渐淡出了人们的视野，希望这部资料片能再次唤起“市长大人”们的美好回忆。

《模拟城市3000无限版》包含有原作中的所有内容，并且增加了亚洲风格和欧洲风格两种新的建筑体系（共300多种建筑物），13款新关卡（包括莫斯科的暴力犯罪和核事件发生后的重建工作），一个关卡编辑器，一个建筑设计工具，还有漩涡、星际碎片、绿色毒云和蝗灾等四种新的灾难类型。



《模拟城镇》（SimsVille）

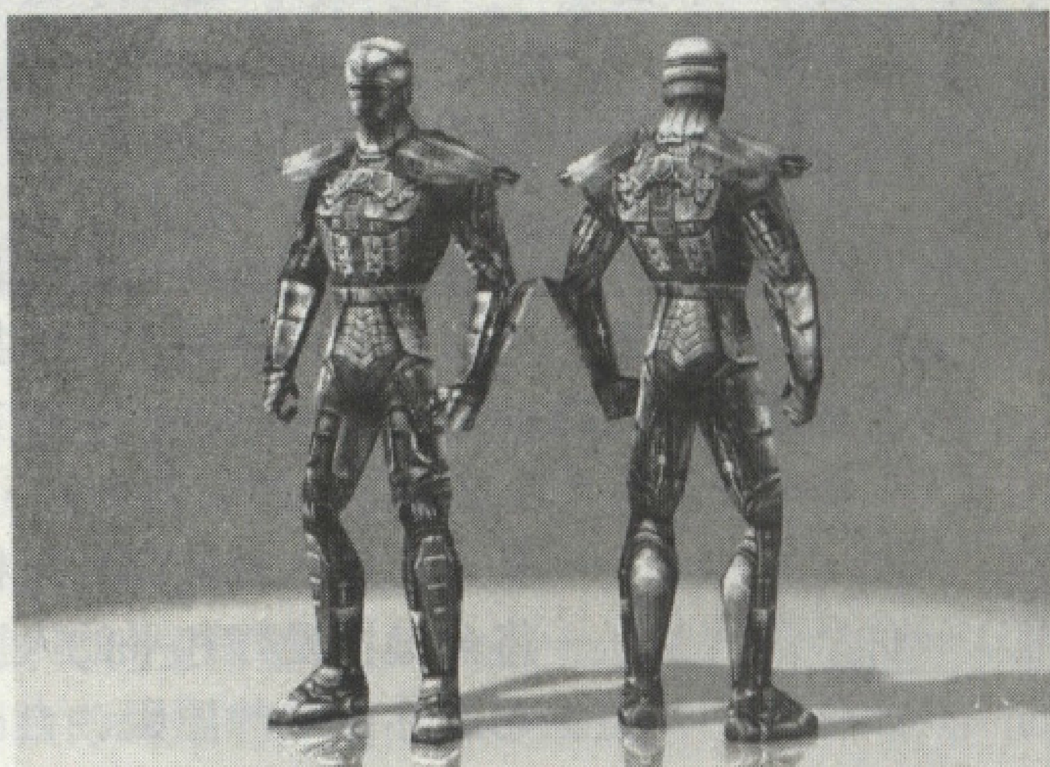
有没有想过为你的“模拟人”创建一个城镇？在《模拟城镇》中，你可以开辟一个社区，在社区里修建住宅和各种商业建筑，吸引“模拟人”前来居住，并通过改变环境来影响“模拟人”的生活。你还可以跟踪“模拟人”的一举一动，包括他们的吃喝玩乐，他们的日常生活与工作。



《模拟人生——舒适生活》（The Sims：Livin' Large）

《模拟人生——舒适生活》是《模拟人生》的官方资料片，这部资料片在原作的基础上增加了200多个新元素（如“瓶子里的魔鬼”和“灵魂收割者”等），5种新的职业，以及3种新的建筑和装修风格。

《网络创世纪Ⅱ》（Ultima Online Ⅱ）



《网络创世纪》一代堪称大型网络角色扮演游戏的奠基者，不过它的光芒很快便被《永恒的使命》压了下去。《网络创世纪Ⅱ》将使用全3D场景，并采用了动作捕捉技术以提高动画效果的质量。据电子艺界公司称，《网络创世纪Ⅱ》包含有大量用户定制选项，开放式角色与非战斗/冒险职业，以及3个独特的种族，游戏的背景设定为原作的200年以后，游戏中的PK行为将被限定于“玩家对玩家”的区域之中，以免破坏角色发展的稳定性。

电子艺界公司还在本届E3上宣布，将《网络创世纪Ⅱ》正式定名为《网络创世纪世界——起源》（Ultima Worlds

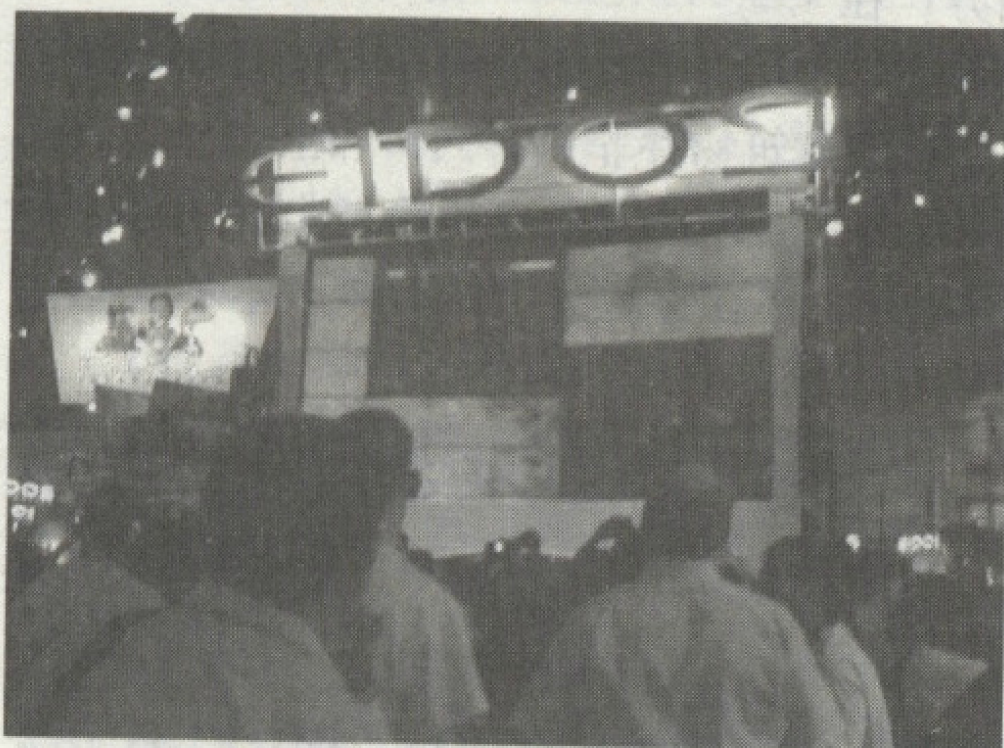
Online：Origin），尽管游戏的名字里包含了"Origin"，但包装盒上却不会出现Origin公司的商标，取而代之的是电子艺界公司的商标。

《明日帝国》（The World Is Not Enough）



电子艺界公司似乎对007题材特别感兴趣，在我的记忆里，他们还从来没有为哪款游戏举行过如此多的新闻发布会，更要命的是，不管你使用的是那种游戏平台，都将难逃007的追杀。

《明日帝国》是一款第一人称射击游戏，使用的是《雷神之锤Ⅲ》的引擎。游戏共有10个关卡，包括巴库和伊斯坦布尔等地，20多种詹姆斯·邦德的专用武器（别不会用哦），还有大量精彩的3D动画过场，以及原影片中的视频片段。

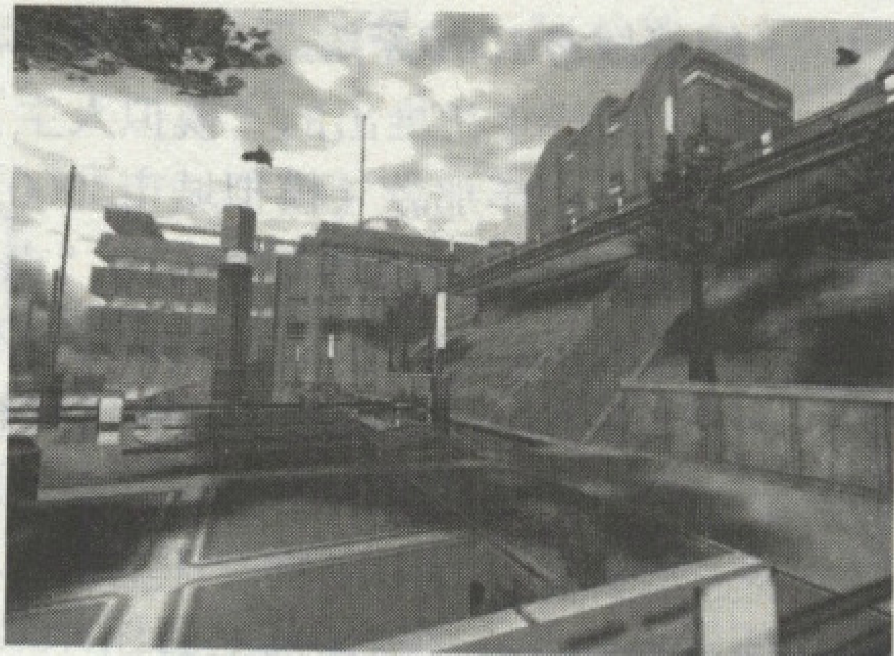


Eidos公司

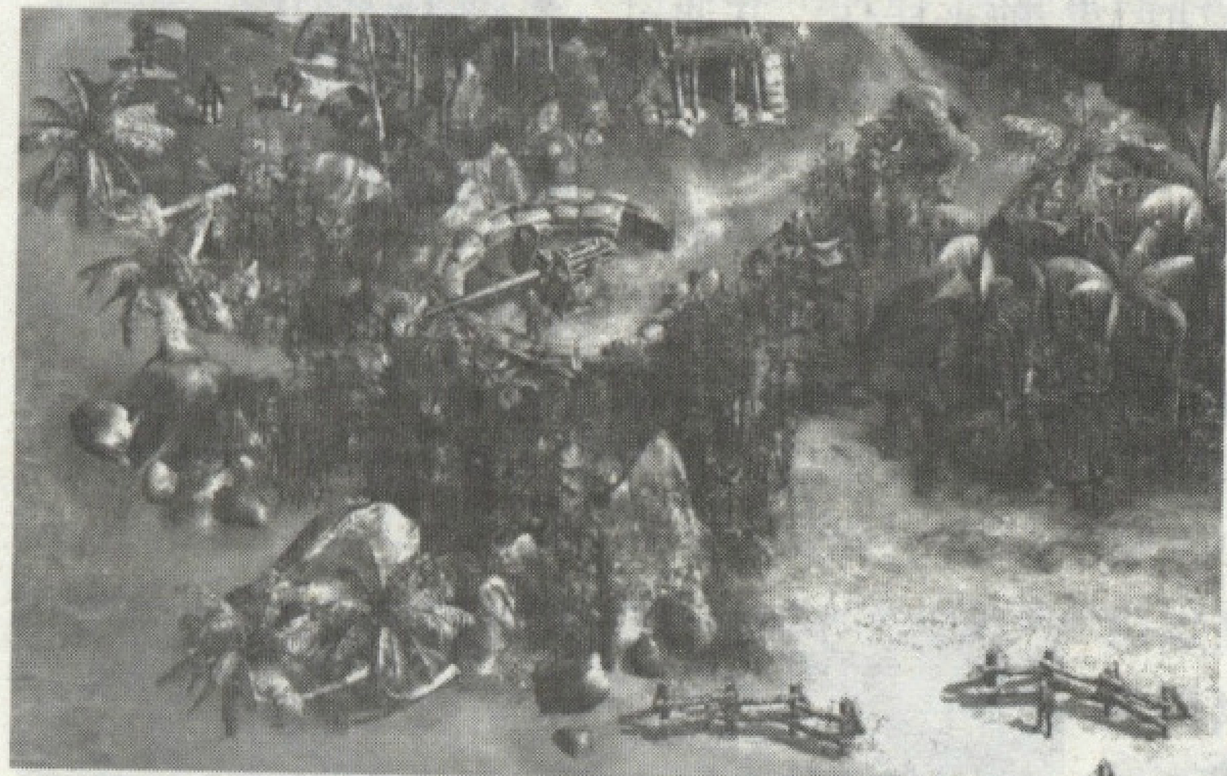


《安纳克朗诺克斯》（Anachronox）

离子风暴工作室的动作似乎总比别人慢一拍。两年前，《半条命》使用《雷神之锤Ⅱ》引擎博得了众多FPS迷的青睐，两年后，当大家把目光纷纷投向《雷神之锤Ⅲ——竞技场》引擎的时候，离子风暴工作室却依旧停留在原先的老路上，这款第三人称角色扮演游戏《安纳克朗诺克斯》就是采用《雷神之锤Ⅱ》引擎开发的。据开发者称，《安纳克朗诺克斯》的目标是超越史克威尔公司的《最终幻想》系列，从游戏的战斗设定上我们的确可以看出两者间的许多共同之处，至少都采用了回合制的战斗模式。



"安纳克朗诺克斯"是游戏中的城市名，玩家的任务是消灭异形，拯救宇宙。该游戏的一大特点是玩家可以定制自己的武器，还可以使用游戏附带的工具，站在编辑者的角度上为游戏创建电影品质的过场。



《盟军敢死队Ⅱ》（Commandos Ⅱ）

二战对于人类来说是一场空前的浩劫，但对于游戏开发者来说却是一个无尽的源泉。大家一定不会忘记1998年那款开"实时团队策略游戏"先河的《盟军敢死队》吧，两年后，Eidos公司将再次把玩家带入二战中的欧洲。



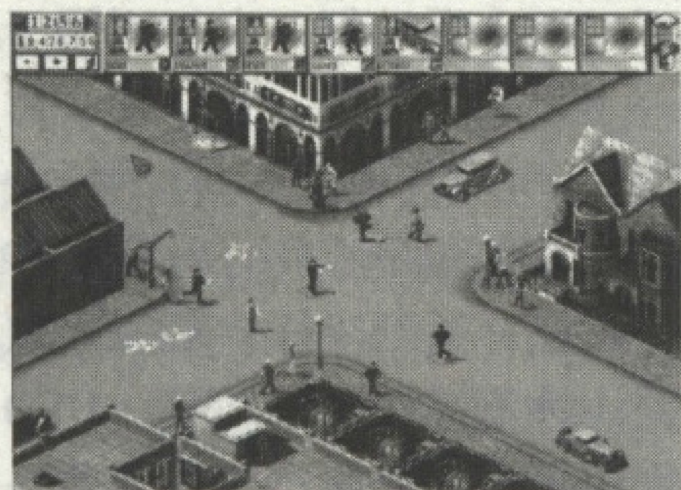
从目前的资料来看，这部续作最大的改进之处有三：一是降低了前作及资料片的难度系数（有人称之为"变态"），玩家在完成任务时可以选择多种途径，而不必像前作那样步步为营；二是使用了全新的游戏引擎，允许玩家自由控制摄像机视角；三是增加了若干角色，包括一名身穿红色紧身衣的女同胞和一条机警的猎犬。

《突破重围》（Deus Ex）

《突破重围》由《系统冲击》的主创华伦·斯派克特负责开发。你将在游戏中扮演一名"联合国反恐怖组织"成员（别担心，不是《彩虹六号》那种风格），你的敌人是天下最最邪恶的政府组织——"联邦能量管理"，你的理想是——将全世界爱好和平的人民从奴役中解救出来，你的任务是——不太清楚，因为在游戏的一开始你并不知道上司派你出来的原因，自己到游戏里去慢慢找吧。

什么？听上去有点像《X档案》的翻版？你太小瞧华伦·斯派克特先生的脑瓜了。同《系统冲击》一样，《突破重围》拥有一个强大的RPG大脑，以及一颗改装后的“虚幻”牌心脏。在这部FPS游戏中，角色扮演的成份要大于动作成份，玩家既可以肆无忌惮地扫射，也可以偷偷地溜入自己想去的地方，或者干脆跑到酒吧里去一醉方休（泡吧事件？）。

记住，这是一个充满黑色直升机和神秘军团的世界……



《教父Ⅱ》（Gangsters Ⅱ）

同前作一样，《教父Ⅱ》的故事背景设定于大宵禁时期的美国，玩家在游戏中扮演一名黑社会老大，从事贩酒、抢劫、绑架、凶杀、赌博、色情、卖淫等非法勾当，时不时地再制造些火拼事件或行贿事件，目的是将整座城市控制在自己的魔爪之下。同前作不同的是，《教父Ⅱ》允许玩家经营多座城市，并且增加了许多“技术专家”，如“神枪手”、“盗王”、“赌神”等等。

总之，这是一款操作独特但又有些繁琐的实时策略游戏。

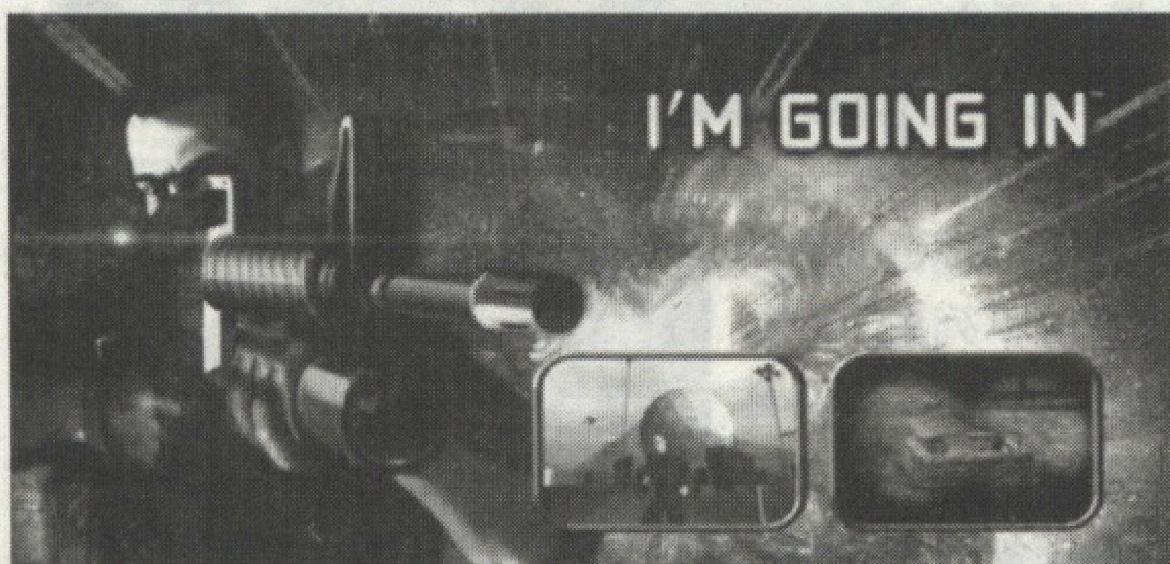
《枪手——代号47》（Hitman：Codename 47）



一部3D射击游戏，开发商是游戏界的新人——IO互动公司。

在这个已经饱和的游戏市场上，《枪手——代号47》的确有两把刷子，一是“图像”，一是“进程”。图像方面，游戏采用了IO公司自行开发的“冰河”引擎，可以提供精准的3D模型、逼真的渲染效果和完全互动的游戏场景；进程方面，游戏是完全开放的，提供有激烈的枪战和暗杀等不同的关卡设计，游戏中大大小小的武器也足以令其它一些同类产品自惭形秽。玩家将扮演一名雇佣杀手，在世界各地执行任务。

《秘密潜入》（I'm Going In）



大家想必已经扮演过“霹雳小组”的队员、国际反恐怖组织的成员或者脑袋光光的军事冒险者，这一次，你将有机会加入“英国空军特种部队”的行列。

《秘密潜入》的开发商为Innerloop公司，Innerloop公司曾开发过飞行模拟游戏《联合攻击机》，《秘密潜入》使用的就是《联合攻击机》的游戏引擎。这部引擎的效果十分惊人，不但可以渲染出颇具深度和广度的地形场景，而且逼真地模拟了地面战斗的物理特性，精准到连一阵风都有可能影响子弹的轨迹。不过目前团队策略射击游戏的市场已经十分拥挤，《秘密潜入》要想出人头地恐怕还需要好好地磨练一番。

《悉尼2000》（Sydney 2000）



《悉尼2000》是Eidos公司根据同“国际体育多媒体”（ISM）公司签订的为期6年的授权合约开发的第一款以奥林匹克夏季运动会为题材的体育模拟游戏，游戏将提供PC、PS、DC、N64和Game Boy Color等多种版本。

《悉尼2000》所包含的体育项目的数量和复杂程度远远超过了以往任何一款同类题材的游戏。据Eidos公司称，《悉尼2000》将包括百米赛跑、110米跨栏、链球、标枪、三级跳、100米自由泳、接力跑、举重和10米跳台跳水等12项官方赛事，玩家可以选择来自世界各地的32个参赛国。另外，这部游戏还采用了运动捕捉技术，提供有高清晰度的图像和逼真的动画，以及经官方认证的各种体育设备。

《傲世三国》（Three Kingdoms：Fate of the Dragon）

嘿，这可是第一部参加E3大展的中国游戏，开发商是北京的奥世工作室（Overmax）。还记得奥世吗？当初那款《铁甲风暴》就是他们的开山之作。《傲世三国》是一款即时策略游戏，游戏的故事背景想必就不用

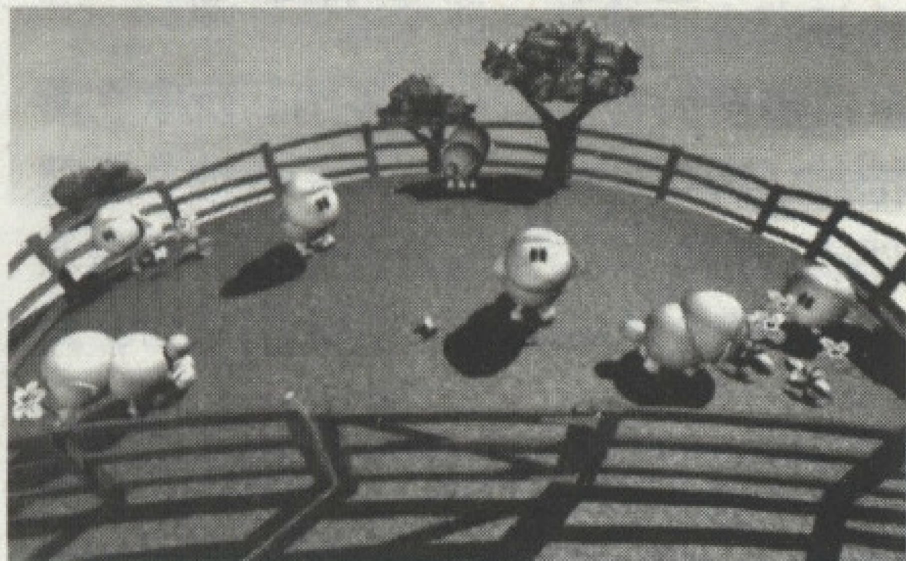
多说了吧。

Empire互动公司

empire

《绵羊》（Sheep）

好了，别笑了，虽然名字不大威猛，但这部游戏绝对不是无聊之作。



《绵羊》的主角自然是一群绵羊，不过别小看它们，它们不同于那些只会埋头啃草的绵羊，它们来自另一个星球，没错，它们是一群只会埋头啃草的“外星”绵羊。这不，母舰正在召唤它们，你的任务就是将这群“外星”绵羊安全地送返家园。游戏听起来的确有些古怪，但却能给你带来无穷的乐趣。就像“旅鼠”系列一样，玩家必须带领众羊历经各种危险的场景，包括田野、冰激凌工厂、机场、UFO发射基地和（天哪！不是开玩笑吧！）泰坦尼克号游船。记住，羊是没有头脑的，它们会随着音乐四处乱跑，看见一点闪闪发光的有趣的东西就会凑上前去，因此，在带领它们走过悬崖时可要特别小心哦。

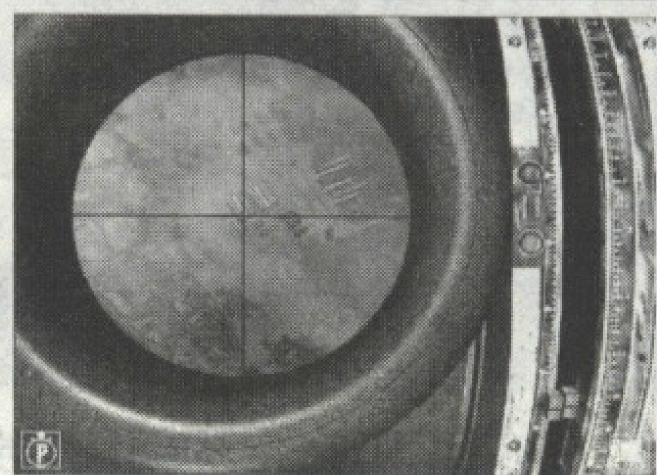
游戏提供有死亡竞赛模式，在死亡竞赛模式中，你一面要保护自己的羊群不受伤害，一面还要设法消灭对手的羊群。

《星球：超新星》（Stars! Supernova）



当今游戏业的“恐龙级”游戏（并非指庞大，而是指古老），游戏的风格和内容同原作基本保持了一致，都是回合制，都是通过经济与军事手段统治星球，游戏的编程小组也是原班人马，不过图像的质量有了很大的改观，当然，你不可能把它同《雷神之锤Ⅲ》搞混，因为这是一款2D游戏。另外，游戏还提供了一些新的种族，去除了原先的微观管理成分，使玩家得以把更多的注意力集中在战术的运用上。

《不列颠之战》（Rowans Battle of Britain）



《不列颠之战》的开发商是制作《米格走廊》的原班人马，这部飞行模拟游戏逼真地再现了1940年夏天那场惨烈的战役，当时德国空军对不列颠800多平方英里的面积实施了1千多次空袭。玩家可以在游戏中扮演英国皇家空军或德国空军的飞行员或指挥官（选择英国皇家空军的话，玩家可以进入实时飞行模式），游戏还提供有“死亡竞赛”、“团队合作”和“快速任务”3类网络游戏。

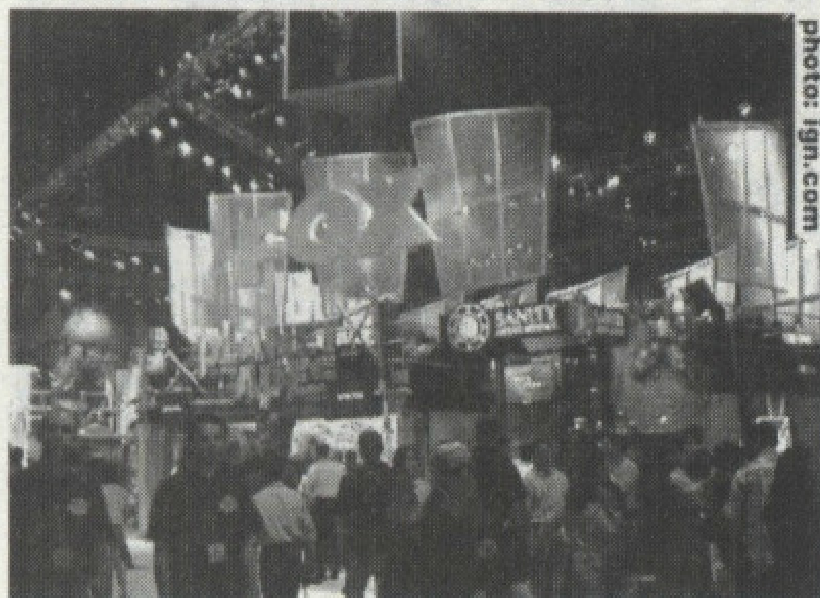


photo: ign.com

Fox互动公司



《布菲——吸血鬼克星》（Buffy the Vampire Slayer）

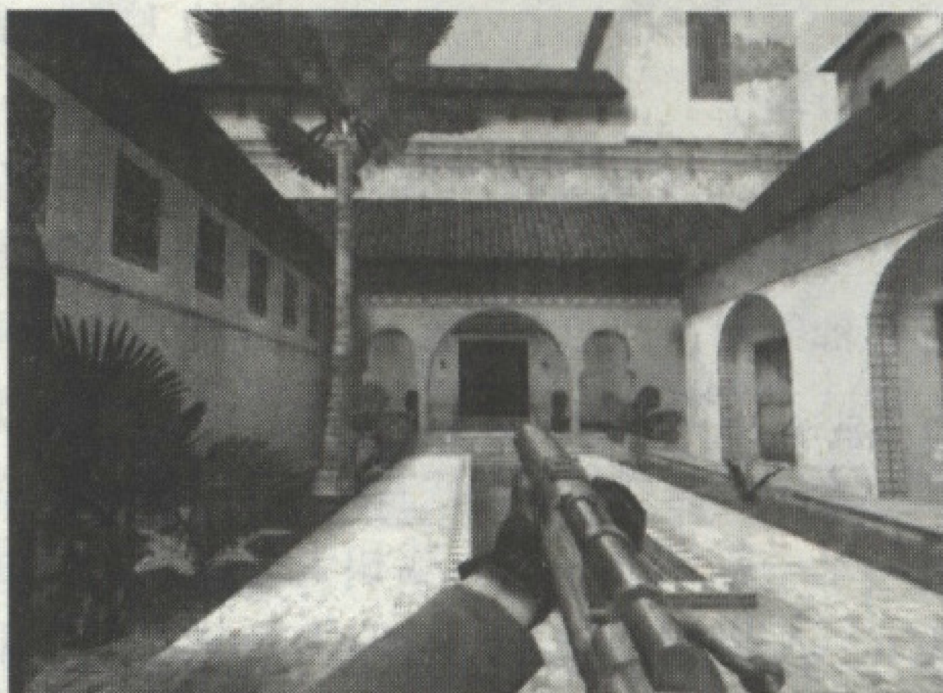
根据同名电视系列片改编而成，开发商为Collective公司（Collective公司目前还在制作另一款颇受关注的游戏——采用“虚幻”引擎的《星际迷航深度空间九——坠落》）。Collective公司在制作《布菲——吸血鬼克星》的过程中同原电视系列片的制片人和创作者保持着密切关系，以确保游戏能充分体现原电视片的风格和感受。



玩家将在这款3D第三人称动作/冒险游戏中扮演布菲·萨默斯，利用自己的特殊能力、战斗技巧和快速痊愈的本领，在安琪儿、埃克山大、考德利亚、威尔娄、乌兹和吉尔斯等人的帮助下同敌人搏斗。据称，该游戏融动作、冒险、解谜和各种戏剧化成分于一身，并且继承了原作中的幽默风味。看过这部电视片的观众会在游戏里找到一些熟悉的场景，如阳光谷高中、墓

地、购物商场、小镇广场、青铜夜总会以及布菲的家。

值得一提的是，《布菲——吸血鬼克星》的图像制作相当出色，当你看到游戏中那段人形变身为吸血鬼的动画过场时，脊梁骨中一定会不由得升起一股寒意……



《难逃一死》（No One Lives Forever）

别误会，虽然游戏的名字同007影片一样，但你在游戏中并非扮演大名鼎鼎的詹姆斯·邦德，而是扮演詹姆斯·邦德的同事——亚当·切奇，那位很有些“既生瑜何生亮”心理的老伙计。

《难逃一死》将使你见识到LithTech引擎的厉害。游戏的故事背景设定于19世纪60年代，玩家的对手是一个名为“HARM”的恐怖组织，当然，在激烈战斗的间隙中，你也不妨像007那样找几位迷人的女郎作作伴。游戏共有16个任务。

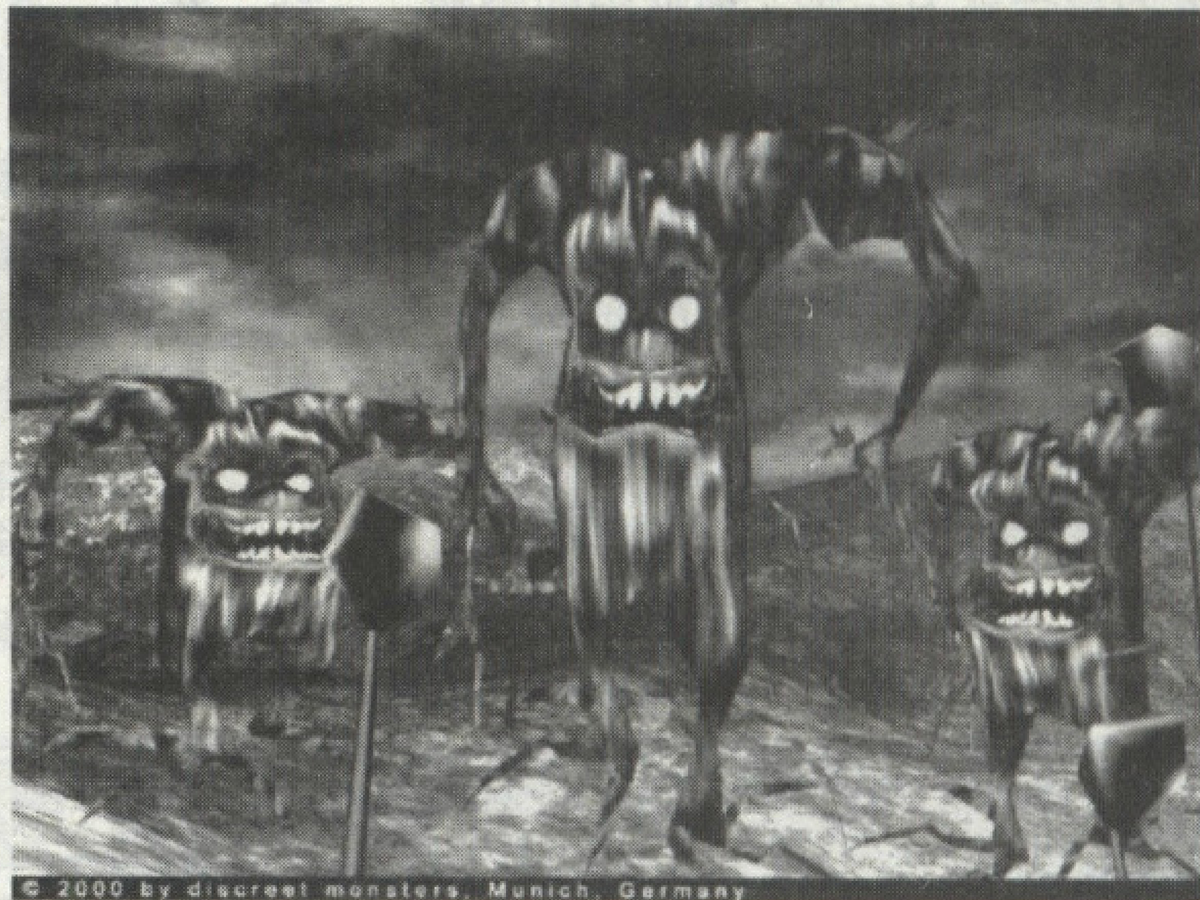
《难逃一死》的人工智能可圈可点，敌人不再傻乎乎地等着你去射杀，他们会根据周围的环境做出不同的反应，当他们听见枪声或者看见地上的尸体的时候，会聪明地隐蔽起来。

Gathering of Developers公司



《恶夜丛林》系列游戏（Blair Witch Project Games）

听说过Haxan电影公司的《恶夜丛林》吗？这部恐怖片在去年7月上映后的短短两个月内票房收入便超过了1亿4千万美元，由于它的制作成本相对于其它影片来说低廉得多，因此很有可能成为历史上获利最丰的一部影片。



电影《恶夜丛林》的最大特点在于它的写实主义风格，整个影片全部采用肩扛式摄像机拍摄而成，真实地再现了一个黑暗恐怖、充满悬念的世界。G.O.D.公司的同名游戏将保持电影的原始氛围，这部游戏采用的是《夜曲》的引擎。

《恶夜丛林》的开发模式比较独特，它的开发工作正在由3家独立的工作室分别进行。这种开发模式的好处在于，可以使游戏的内容更具变化，开发的周期更短，价格相对来说也会更低廉一些，至于缺点嘛，就是每段游戏的内容肯定会比较短。

《恶夜丛林卷一——拉斯汀·帕调查》（Blair Witch Volume Ⅰ：The Rustin Parr Investigation）

故事背景设定为1941年，拉斯汀·帕是一名年老的隐士，他曾经谋杀了7名儿童，并声称这样做的原因是为了一个古老的女幽灵，毫无疑问，他被判有罪。但案情并不那么简单，于是，《夜曲》中的两名角色——来自斯布克豪斯的“陌生人”与道克·郝勒德一同对这起案件展开了调查。

《恶夜丛林卷二——棺材岩石的传说》（Blair Witch Volume Ⅱ：The Legend of Coffin Rock）

这一部分由Human Head工作室负责开发，游戏的背景设定于1886年，故事围绕一个失踪的女孩罗宾·薇弗尔展开。女孩最后回来了，而派去调查案件的小组成员却在棺材岩石附近被人们发现，他们的尸体被大卸八块（呕）……

《恶夜丛林卷三——埃里·凯德华德的故事》（Blair Witch Volume Ⅲ：Elly Kedward's Tale）

第3部分由Ritual娱乐公司负责开发，游戏的背景设定于1786年，玩家将扮演琼纳森·派莱，一名专门与巫师为敌的侦探。许多孩子神秘失踪，埃里·凯德华德被判有罪，人们在调查的过程中发现埃里·凯德华德还曾参与过各种非法的巫师行为，于是，凯德华德被驱逐至丛林之中……

《飞翔2000》（FLY! 2K）

《飞翔》系列以其完美的逼真度而闻名，如今的这款《飞翔2000》是去年那款畅销飞行模拟游戏《飞翔》

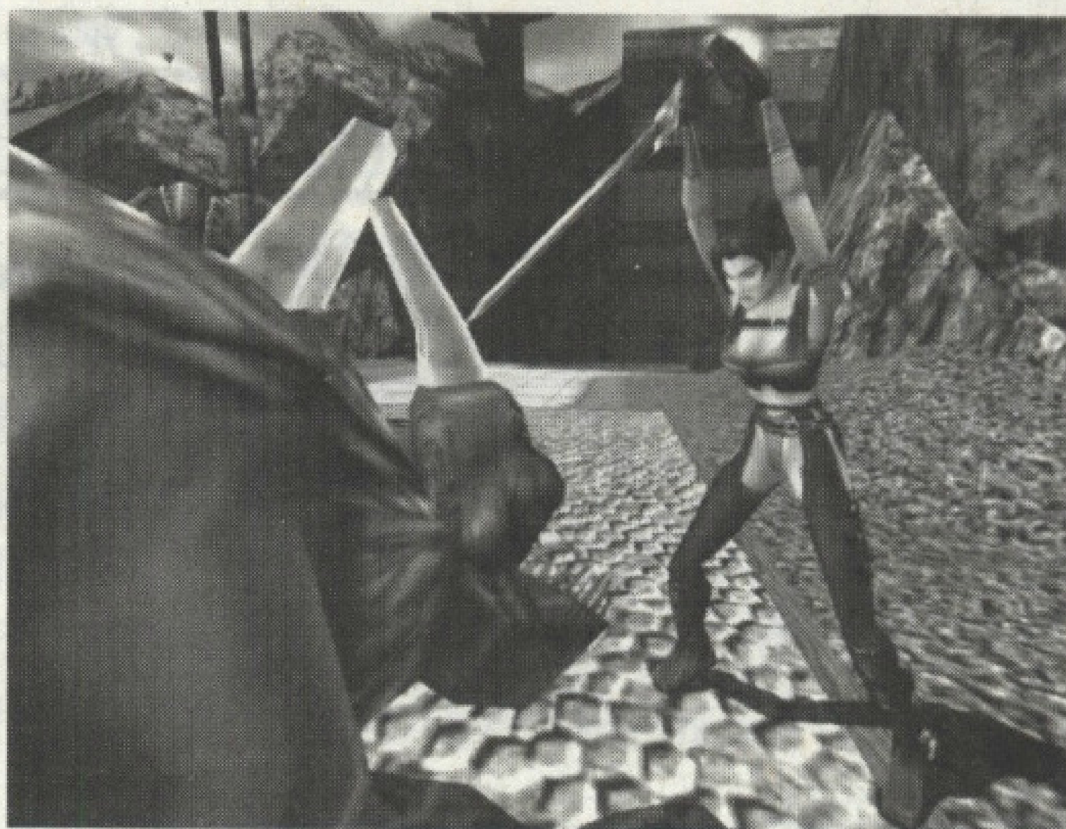
的加强版本，游戏在原作的基础上增加了场景创建工具和对USB的支持，其运行效果和稳定性也得到了很大的改善。



《飞翔2000》包含有各种新的飞行工具，例如“SKY！环境刺激器”、“172飞鹰仪器飞行面板”、“天气信息器”和新的全球海拔数据资料库，并可支持Roger Wilco实时语音沟通技术。“SKY！环境刺激器”可模拟真实的太阳和云层效果，包括各种细腻的天气模型，准确的夜航灯效果，以及更清晰的飞机跑道、滑行道和机场建筑图形；“172飞鹰仪器飞行面板”允许玩家采用仪器而不是肉眼浏览所有的天气状况；“天气信息器”是一款天气自动下载和生成工具，收录有来自美国国家海洋大气局勘测的世界各地的天气状况；新的全球海拔数据资料库将提供更准确的海拔采样点和更真实的地形图；而Roger Wilco实时语音沟通技术则允许玩家通过网络进行实时语音对话，甚至召开网络会议。

《重金属——F.A.K.K. Ⅱ》（Heavy Metal：F.A.K.K. Ⅱ）

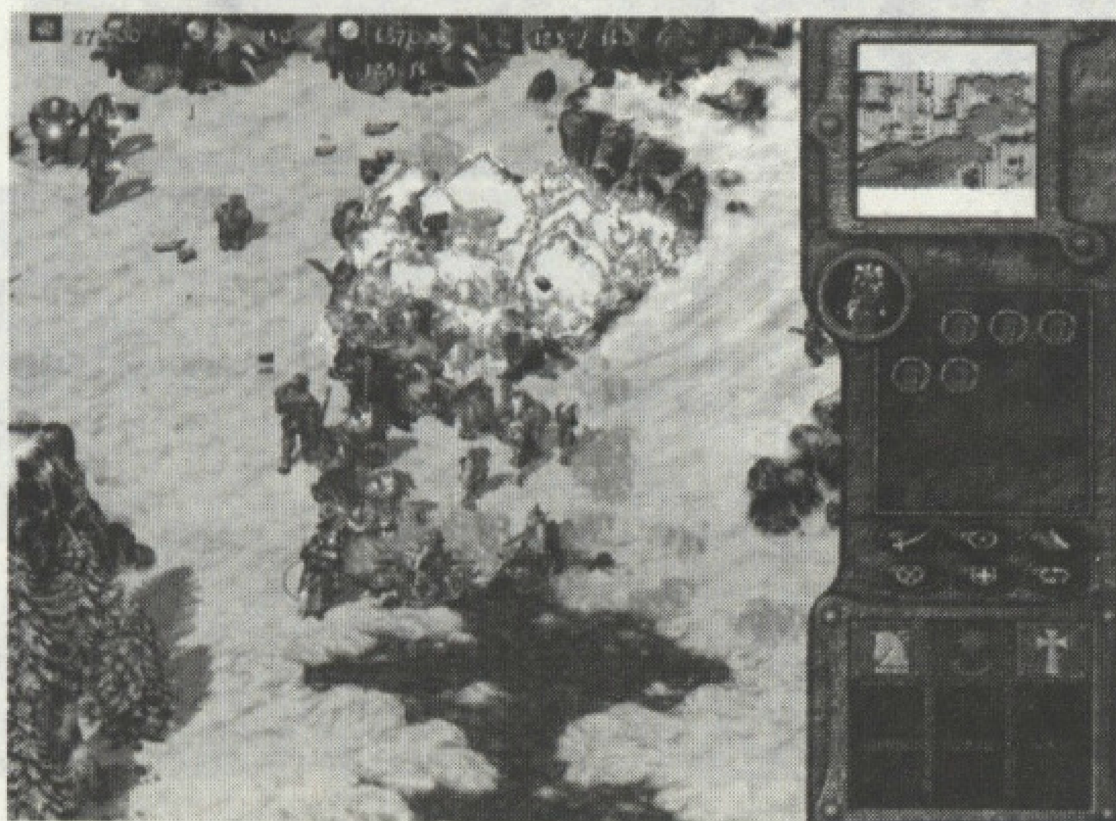
大家可以把《重金属——F.A.K.K. Ⅱ》看作“F.A.K.K.”三部曲的第3部作品，它是今夏即将上映的“重金属”电影的续集，而“重金属”电影又是1980年那款经典动画片的续集……明白了吗？



《少年忍者龟》的缔造者凯文·伊斯特曼正在为这部即将上映的惊险大片忙得不亦乐乎，而Ritual娱乐公司也在紧张地进行着游戏的开发工作。如果从内容上看，我们可以把两者的结合称为一次“地狱中的婚姻”，性、暴力、毒品……社会的所有痼疾都能在游戏中找到缩影。《重金属——F.A.K.K. Ⅱ》的故事情节比较复杂，没有必要在这里详细描述，总之，你将扮演一名手持利剑的女英雄，为保卫自己的星球不受外来异形的侵略而战斗。这款第三人称动作游戏采用的是《雷神之锤Ⅲ》引擎，如果你觉得《雷神之锤Ⅲ》不够暴力的话，可以试试这款游戏。

值得一提的是，今年2月的《细节》杂志曾将《重金属——F.A.K.K. Ⅱ》的女主角朱莉叶·斯特伦评为1999年度最性感游戏角色，怎么样，不想见识见识吗？

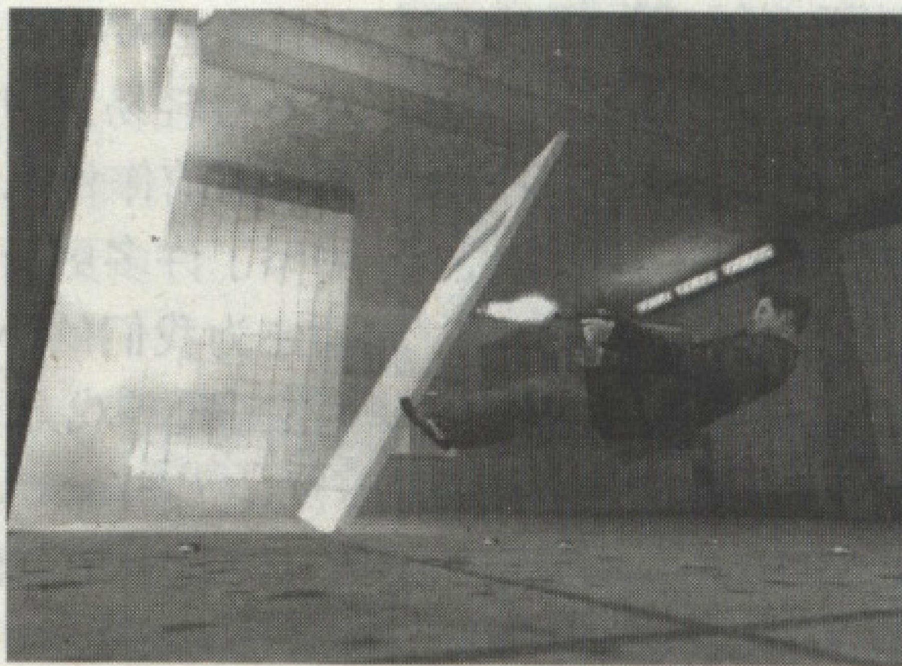
《烽火帝国》（Kingdom Under Fire）



不同游戏类型间的相互渗透和相互借鉴是当今游戏业的一大趋势，如今我们已经很少再见到纯粹的RTS、RPG或ACT，而《烽火帝国》则将这一“杂交技术”推向了一个新的高度。

《烽火帝国》的开发者是我们的近邻韩国的一家游戏工作室——Phantagram公司，该游戏提供有即时策略、角色扮演和动作3种模式，所有模式均设定于同一个幻想世界——波西亚大陆，在这片神奇的大陆上居住着4大种族，善恶两方，善的一方包括“人类”和“侏儒”，恶的一方包括“兽人”和“食人魔”，玩家将扮演一名部族首领，率领自己的种族击败敌人。在角色扮演模式中，玩家拥有70多种特殊力量、魔法咒语和独特的技能，可以不断升级，积累经验点数，获得各种新的技能和魔法，还可同其他NPC进行交谈，以角色扮演为主的任务共有7个；在即时策略模式中，玩家必须创建并控制资源和部队，指挥军队经历20多场大大小小的战役。游戏的不同模式共同构成了一个完整的故事情节，听上去是不是有点像《暗黑破坏神》和《魔兽争霸》的混血儿？

《烽火帝国》共有12万帧动画，60多种魔法光影效果，70多种不同的角色。游戏的多人模式也包括即时策略、角色扮演和动作3种类型。问题在于，玩家会不会乐于接受这种完全分离的组合？



《马科斯·佩恩》（Max Payne）

毫不夸张地说，《马科斯·佩恩》是人们最希望在E3上见到的一部作品，这款第三人称射击游戏已经在幕后开发了两年多的时间，它的每一次珍贵的露面都会给人留下很深的印象。故事的情节很简单：马科斯·佩恩是一名逃亡的秘密警察，逃亡的原因是有人将莫须有的谋杀罪名套在了他的头上，声称他杀害了自己的上司及其家人，为了洗刷自己的罪名，马科斯·佩恩只有去杀更多的人。游戏的场景设定于繁华的纽约城之中。

遗憾的是，G.O.D.公司并未在本次E3上向大家提供该游戏的任何试玩版本，只是在E3的停车场上播放了一段动画视频（没错，是停车场，这次G.O.D.公司的展厅设在洛杉矶会议中心外的停车场上）。从演示的资料看，《马科斯·佩恩》所使用的引擎的确可以称得上是本届E3上最出色最强大的一部引擎，瞧，主角嘴角上还挂着一缕略带嘲讽的微笑。

《神符》（Rune）

嘿，打起精神，看看这款根据挪威神话改编而成的3D动作游戏，它将把你带入一个寒冷阴沉的黑暗世界之中。

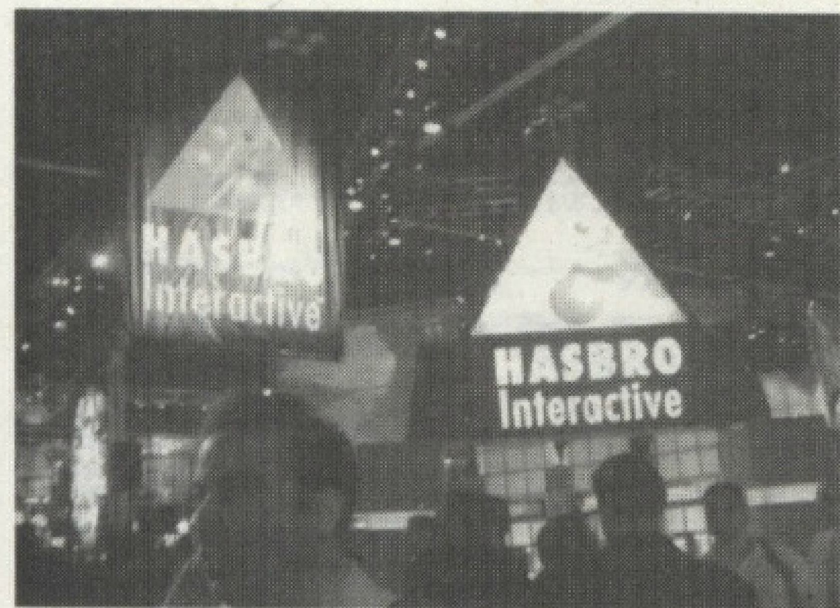
《神符》采用的是《虚幻》引擎，玩家将在游戏中扮演一名年轻的维京战士拉格纳，使用各种强力武器，击败企图消灭维京族人的北欧怪物。哪些武器？让我看看，有斧子，有宝剑，有……有……有敌人的胳膊，没错，是敌人的胳膊，你可以在游戏中砍下敌人的肢体作为自己的武器，听上去好像有点残忍。你的敌人？你的敌人是一个神秘的反叛组织——“黑暗维京”。北欧神话、“虚幻”引擎、斧子、胳膊……值得期待。



《特罗比克》（Tropico）

还记得《铁路大亨Ⅱ》吗？这次PopTop公司为大家带来的是一款全新的3D建设策略/模拟游戏，玩家将在游戏中统治一座位于加勒比海地区的孤零零的小岛，这座岛屿长久以来一直受到经济问题和内战的困扰，以及来自拉丁美洲其它国家的政治上的威胁。玩家的任务是开发这座孤岛，在小岛上修建旅馆、矿区和工厂，繁荣经济，稳定政治，处理好岛内和岛外的各种政治事务。

《特罗比克》沿用《铁路大亨Ⅱ》的S3D引擎，可支持3D加速和32位色深。



Hasbro公司



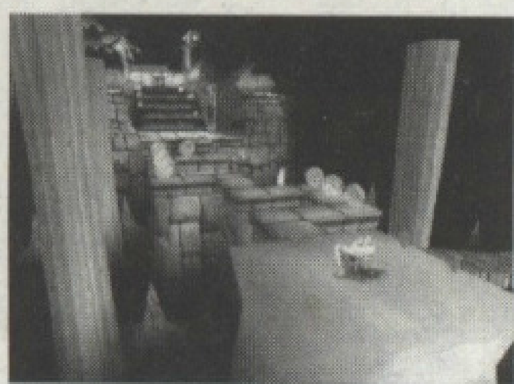
《B-17飞行堡垒Ⅱ——第八势力》（B-17 Flying Fortress Ⅱ: The Mighty Eighth）



喜欢飞行模拟游戏，但是又讨厌一直坐在飞行员的位置上驾驶飞机？《B-17飞行堡垒Ⅱ——第八势力》很好地解决了这一矛盾，游戏为玩家提供了驾驶员、导航员、轰炸手、工程师和炮手等多种不同的角色。

除二战时期的优秀轰炸机B-17外，玩家还可以在游戏中驾驶护航机和德国空军的拦截机。游戏的飞行任务主要集中于欧洲地区，玩家必须搜索并摧毁敌人的战略目标，然后掩护己方飞机逃离敌人的火力范围。游戏的图像虽然称不上十分精美，但至少是中等偏上的。当然，“B-17”系列始终无法同MicroProse公司的另一飞行模拟游戏——“战隼”系列相提并论，但至少它还没有遭到被“枪毙”的命运。

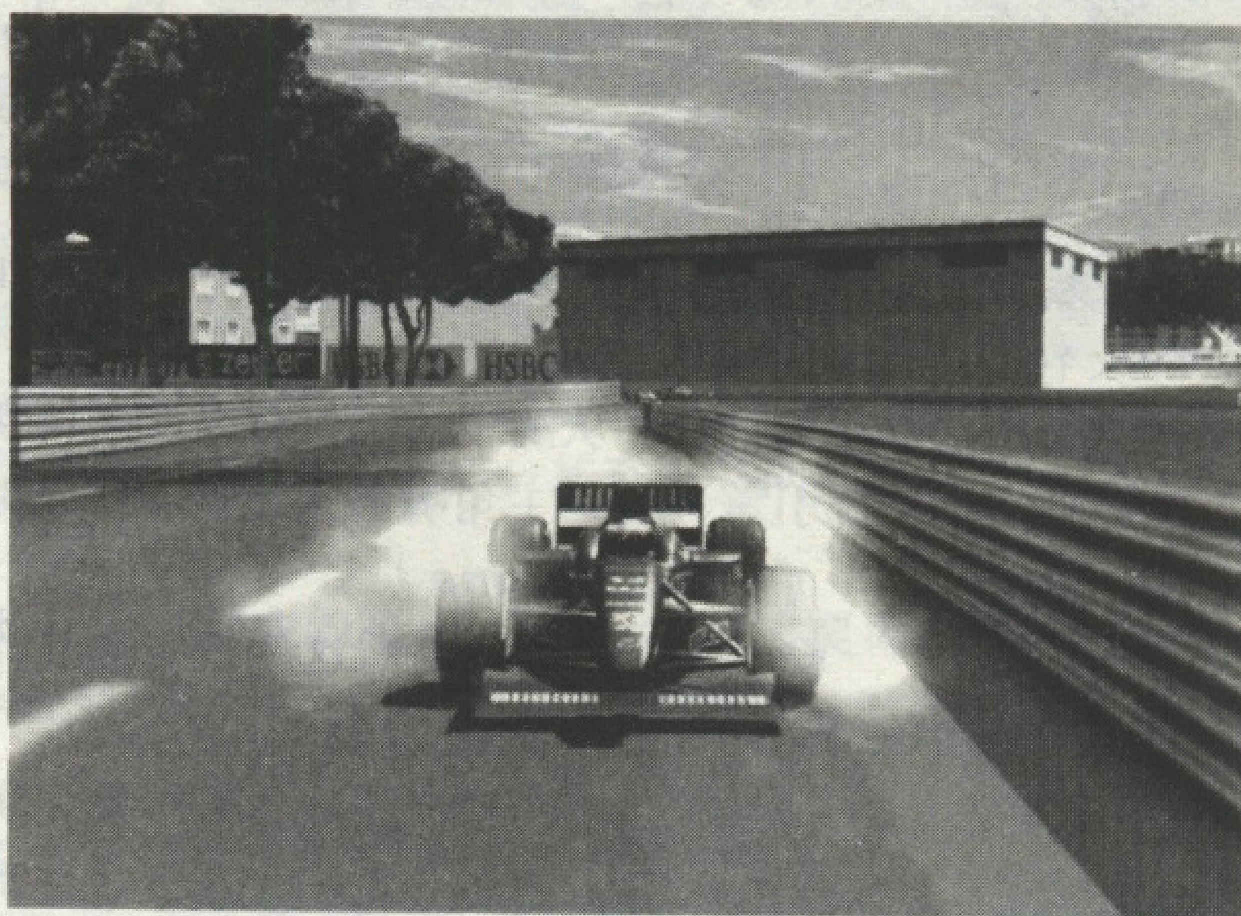
《青蛙小英雄Ⅱ——沼泽复仇记》（Frogger Ⅱ: Swampy's Revenge）



从1997年11月上市至今，《青蛙小英雄》的销量已经超过400万份，Hasbro公司当然不会轻易放过这棵摇钱树。

同前作相比，《青蛙小英雄Ⅱ：沼泽复仇记》在风格上并没有太大的差别，但却增添了许多更新更有趣的内容，包括21个新关卡、新的加强宝物和各种新敌人，设计师还为我们的小青蛙找了一位女朋友——莉莉。这款游戏共有9种不同的画面主题，其中每种主题各代表一种不同的游戏方式。

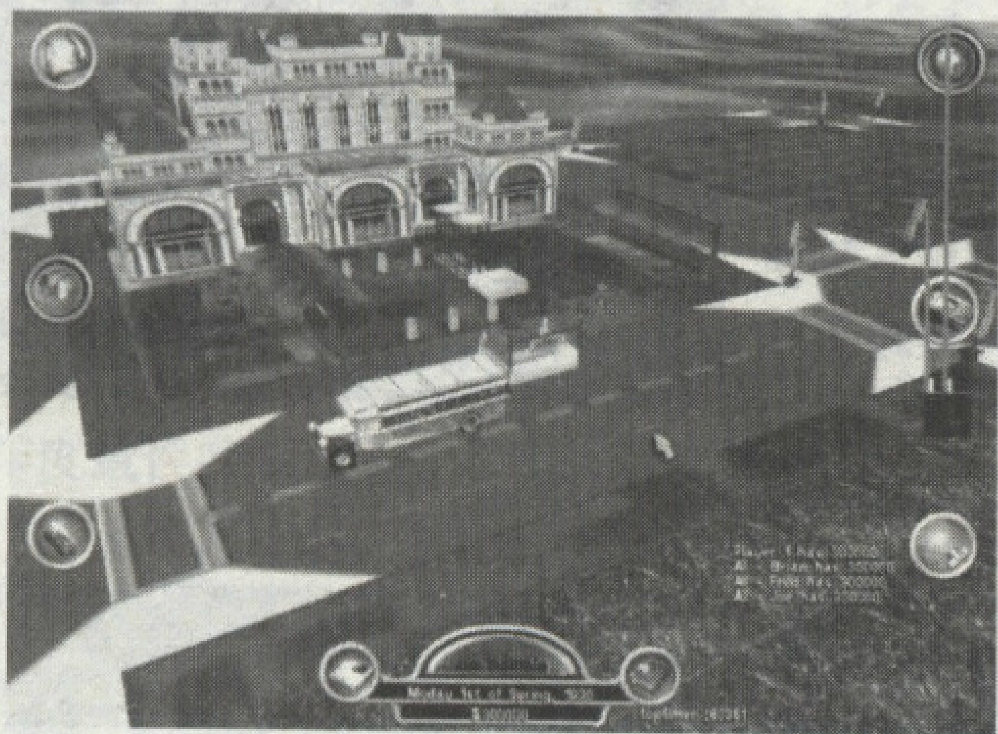
《一级方程式大奖赛Ⅲ》（Grand Prix Ⅲ）



MicroProse公司出品于1996年的赛车模拟游戏《一级方程式大奖赛Ⅱ》一直是赛车迷心目中的精品，该游戏无论在图像、音响还是物理模型上都是同代作品中最出色的。如今，这一系列的缔造者乔夫·克莱蒙德重新回到了自己的岗位上，他将为玩家带来一款更精致的赛车游戏。

《一级方程式大奖赛Ⅲ》囊括了1998年一级方程式大奖赛赛季中的所有车道、车手、车队和奖励赛车，该游戏最大的特点在于几乎兼顾了所有层次的玩家。游戏提供有5种不同的难度级别，8种“驾驶向导”，包括自动刹车、自动换档、自校正旋转、自调整节流阀和辅助方向盘等，还可以为玩家自动挑选最佳的行驶路线。总而言之，哪怕你是位年仅3岁的小朋友，也可以在这款游戏中表现得游刃有余，当然，你也可以把所有向导统统关闭，挑战一下自己真正的驾驶技能。

《一级方程式大奖赛Ⅲ》的多人模式仅支持局域网。



《强手大亨》（Monopoly Tycoon）

喜欢“强手”还是喜欢《过山车大亨》？都喜欢？OK，请选择《强手大亨》，它将把这两种不同风格的游戏类型同时呈现在你的面前。

《强手大亨》的时间设定从19世纪30年代直至21世纪，设计师在保留“强手”游戏的传统风格和规则的基础上，采用3D模型对游戏的面貌作了改进。玩家不但可以在游戏中买卖房屋或旅馆，还可以修建工业区或商业区。当你买下某处地皮后，可以放大视图，看看这块地皮上的人们都在做些什么。另外，该游戏还可支持6名玩家通过局域网或互联网进行比赛。

《强手大亨》会不会既不像“强手”，也不像“大亨”呢？……

《吃豆子》（Pac Man）

你不会没听说过这款曾经在80年代风靡全球的迷宫游戏吧？如今这款经典游戏将披上3D的外衣全新登场（怎么看怎么觉得这个3D Pac Man像一个小和尚似的）。





新版《吃豆子》的背后还有一段曲折的故事情节：5粒可以增强Pac Man所在星球的力量的魔法药丸被“幽灵”偷走，藏匿于各个不同的年代之中，Pac Man的任务是返回从前——包括远古时代的埃及和十九世纪的荒蛮西部，在行星核心冷却以前将这些失窃的药丸带回来。游戏共有26个关卡、133个迷宫和大量的解谜成分。

《幽浮同盟》（X-COM Alliance）

自从确立了自己在回合制策略游戏中的地位后，《幽浮》（X-COM）系列一直在尝试不同的游戏类别和风格，该系列的最近两部作品分别为1998年发布的太空战斗模拟游戏《幽浮：拦截者》和1999年发布的“邮件游戏”——《幽浮：第一次异形入侵》。那么，这款最新的《幽浮》作品——《幽浮同盟》又将尝试一种

怎样的游戏类型呢？答案是：类似于《彩虹六号》和《霹雳小组Ⅲ》的第一人称团队战斗游戏。

与其它同类作品相比，《幽浮同盟》的特点在于为玩家提供了丰富的可定制选项，而且它采用的是《虚幻》引擎。



Infogrames公司



《鬼屋魔影——再入噩梦》(Alone in the Dark: The New Nightmare)

还记得1993年的那部《鬼屋魔影》吗？真是令人兴奋，当时大狗同另一友人几乎在不吃不喝不睡的状态下维持了N小时（不知有没有人想过搞一次“游戏生存”？）后来又接触了二代、三代，没法和玩一代时的感觉相提并论，现在终于又要出第四代了，会是什么样的呢？据说游戏加入了《系统冲击Ⅱ》和《半条命》中的悬念成分，可一代中的悬念也不少呀。

《鬼屋魔影》是第一款将预渲染背景同3D角色结合起来的冒险游戏，并且首次采用了固定的摄像机视角，《生化危机》可以被认为是《鬼屋魔影》的进化版本（实际上卡普空公司曾经承认自己的确借鉴过《鬼屋魔影》系列的成功之处），另外像《寂静岭》等游戏也在很大程度上受到了《鬼屋魔影》系列的影响。

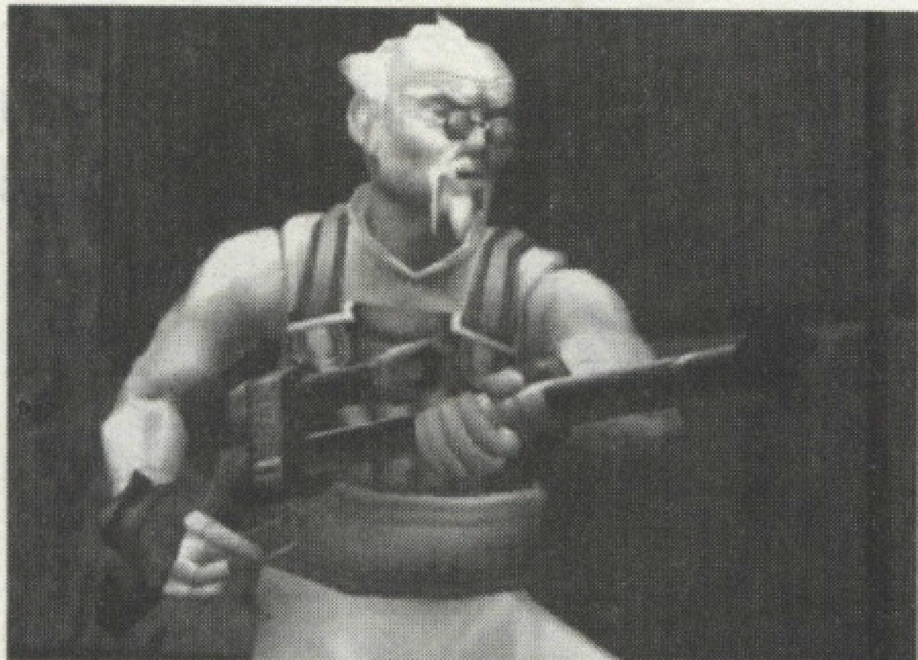
《鬼屋魔影——再入噩梦》的主角依旧是我们的那位私家侦探爱德华·卡恩比先生，故事以一起神秘的谋杀案为引子，卡恩比的一位好友在缅因海岸一座名为“阴影之岛”的小岛上神秘地死去，直觉告诉他这起谋杀案必定有着不同寻常的背景，于是卡恩比决定亲自前往“阴影之岛”捉拿凶手，为朋友报仇。他在一个月黑风高的寒冬之夜登上这座小岛，结果发现……

据称Darkworks公司在创建游戏中的角色和鬼怪时首先为他们制作了同比例的实物模型，然后扫入电脑之中。整部游戏共有1300多处预渲染场景，每位角色拥有三百多个动画效果，爱德华·卡恩比的配音工作由某大腕担纲，游戏的背景音乐由某知名摇滚乐队负责（怎么都是“某”）。

《新传说——苏舜复仇记》(New Legends: Sun Soo's Vengeance)

一部以古代中国为题材的美国人制作的游戏……

大家一定还记得LucasArts公司于1997年推出的那款《杰迪骑士》吧？《杰迪骑士》称得上是第一款真正将情节与格斗融为一体的动作游戏。如今《杰迪骑士》的缔造者加斯汀·琴又决定推出一款新的第三人称动作游戏——《新传说——苏舜复仇记》，游戏采用的是“虚幻”引擎。



《新传说》以混乱统治下的古代中国为背景，反面主角是一个名叫“Xao Gun”（小刚？）的邪恶统治者，他依靠强权欺压居住在这片土地上的人民，人民不堪重负，国家四分五裂。在大大小小的割据势力中，有一个新近独立的名为“苏”的国家，玩家扮演的就是该王国中一位名叫“苏舜”的年轻武士，你的任务是统一全国。

“这部游戏及其故事情节的设计目的在于使玩家真正体验到身临其境的感受。比如，当你在路上遇到其他NPC时，可以与他们畅所欲言，虽然你不可以控制他们，但这些角色的出现无疑将大大丰富游戏的内容，赋予游戏以浓厚的冒险风格，他们有时还会作出一些令你意想不到的事情。我们在这些NPC角色的身上下了很大功夫，将他们尽量塑造得更为丰满，而不仅仅是简单的陪衬品，这样，我们的故事情节就有了一个完美的依托。”加斯汀·琴说。强大而具有个性的NPC角色将成为《新传说》的一大卖点。

《新传说》与其它同类游戏相比的另一区别是极为丰富的武器和动画。主角拥有许多令人吃惊的动作和装备。游戏中的基本武器分为两类：技术类和格斗类。技术类武器有自己的射程范围，格斗类武器则基于中国

的传统冷兵器，包括暗器。另外，游戏还包含有大量可选的组合动作，据加斯汀·琴称，《新传说》中格斗武器的使用绝对可与其它专业的格斗游戏相媲美，而不仅仅是一味地乱砍乱杀。

游戏的另一独特之处是引入了“气”（Chi）的概念（其实就是“内力”），当“气”聚集到一定程度时，主角的攻击力和防守力都会提高。“气”还可以使苏作出一些超乎寻常的事情，比如在使用武器的时候跳至半空、翻筋斗、旋转等等（呵呵，想象一下《骇客帝国》中的战斗场面吧）。

设计师对“虚幻”引擎的AI部分作了修改，敌人的反应将更具真实性，大部分人、动物和其它有生命的东西都将具备生存的本能，而NPC也将拥有高度的智能和真实的人格特性。新引擎的具体特性正在设计之中，包括多网格技术，这种技术可以调节主角与第一人称视角摄像机之间的距离，以更改模型的细节程度。新引擎还包括一套新的动画处理系统，可以提供高分辨率的贴图和巨大的场景。

Interplay公司



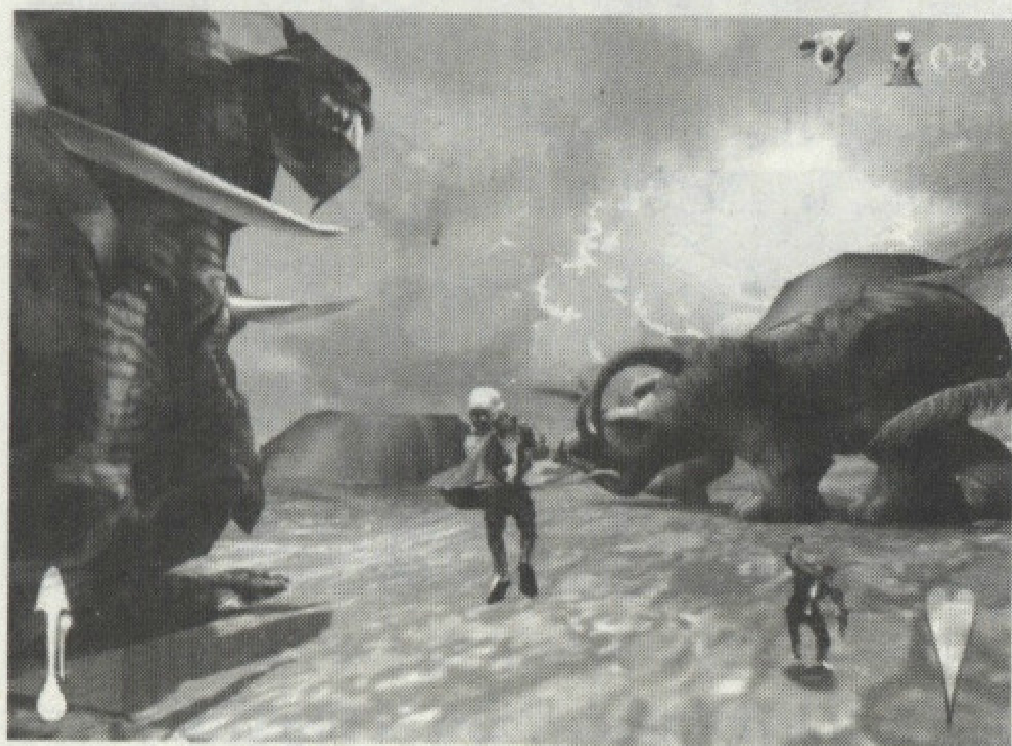
《博德之门Ⅱ——阿曼之影》（Baldur's Gate Ⅱ：Shadows of Amn）



在我看来，《博德之门Ⅱ——阿曼之影》理应成为本届E3上的最佳RPG，为什么？原因有二：一、开发商是Black Isle工作室和Bioware工作室，对于他们在RPG方面的造诣你还有什么怀疑的吗？二、两年前，正是《博德之门》复兴了“专家级龙与地下城”（AD&D）这类几乎失去活力的电脑游戏，作为它的续集，你还有什么不满意的吗？

《博德之门Ⅱ》提供有风格迥异的场景，100多个任务，比前作多出两倍的怪物类型，300多种魔法咒语……更叫人兴奋的是，游戏将完全支持3D硬件加速，（但愿不要仅支持OpenGL接口），而且——玩家还可以把一代中的角色输入二代，Yeah！

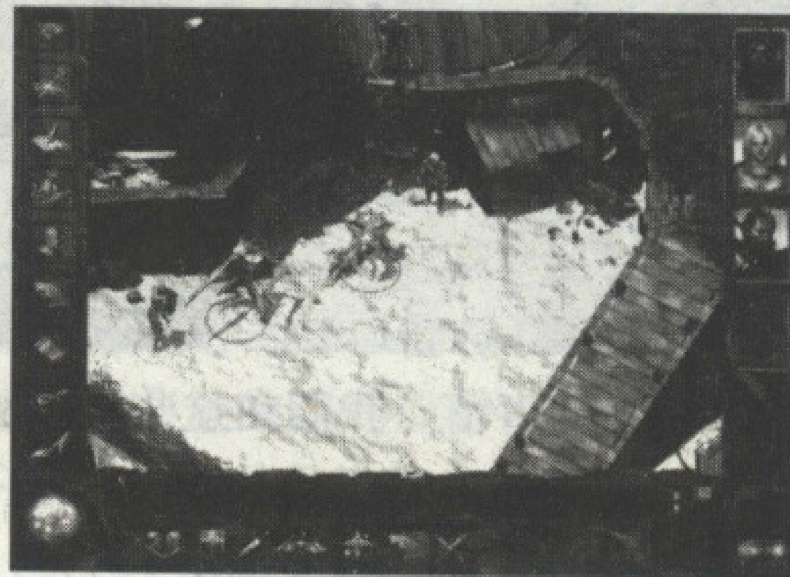
《巨人》（Giants：Citizen Kabuto）



《巨人》的唯一不足之处在于它到现在还没有完成。作为去年的E3最佳电脑游戏，《巨人》将激烈的动作、颇具深度的战术策略、令人瞠目的声光效果和独特的幽默感完美地融为一体。

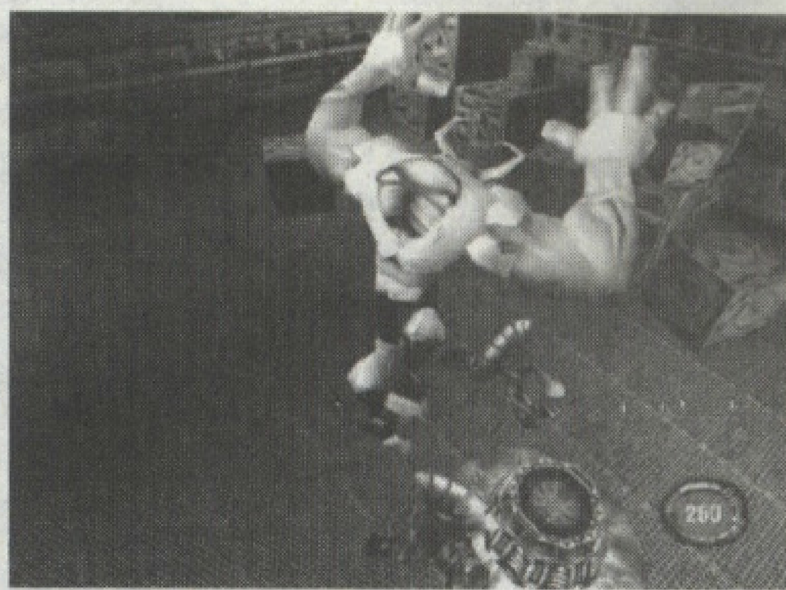
游戏共有3个种族：“海洋收割者”（Sea Reapers）、“麦克卡林”（Meccaryn）和“巨人卡布托”（Giant Kabuto）。“巨人卡布托”由“海洋收割者”创造，作为同“麦克卡林”对抗的工具；在不断的战斗中“巨人卡布托”逐渐获得了自由，并且渴望将这种自由独立的生活延续下去。“海洋收割者”原先是这个世界的霸主，由于受到“麦克卡林”的威胁而不得不逃往海中，他们一直希望夺回原本属于自己的地盘。而“麦克卡林”则是一个来自太空的种族，他们并没有太大的野心，只是希望早点把自己的飞船修好，离开这块是非之地。游戏中的每一类种族都有自己的优点和弱点，游戏的战斗方式丰富多彩，你可以召来龙卷风将敌人刮走，也可以一屁股坐在敌人身上，把他们压扁。

《冰风谷》（Icewind Dale）



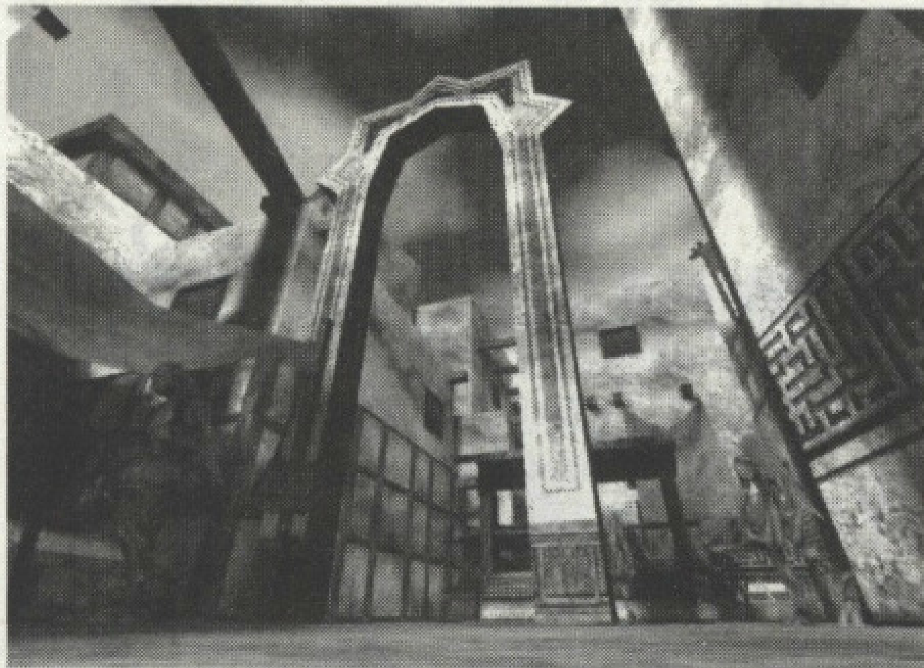
又一部设定于“专家级龙与地下城”世界中的RPG游戏。《冰风谷》采用的是《博德之门》的Infinity引擎，玩家将深入寒冷的北部地区——“冰风谷”，去寻找地心深处的“世界之脊”（Spine of the World）。这款游戏中的怪物数量十分众多，包括甲虫、双头怪、幽灵、盗尸者、巨人、妖精、兽人、火蜥蜴、冰窑人、落魄骷髅……甚至还有《被遗忘的国度》系列小说的作者R.A.萨尔瓦多时常在书中描写到的“雪人”，怎么样，够刺激的吧。当然，设计师不会忍心让你独自去面对这么多的怪物，从游戏一开始，你就将拥有六名性格各异的同伴，而不是象《博德之门》那样“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”。

《孤胆枪手Ⅱ》（MDK Ⅱ）



前作中浓郁的幽默风味和出色的画面品质至今依然难以忘怀，只可惜内容略显单调，可玩性差了些，否则绝对堪称一款创意极佳的游戏。

《孤胆枪手Ⅱ》采用的是动作游戏《血兆》的3D引擎（仅支持OpenGL），它与前作的主要区别在于，除主角科特（Kurt）外，玩家还可以在游戏里扮演那只名为马克斯（Max）的六条腿的机器狗，以及疯狂的霍金斯（Hawkins）博士。游戏共有10个关卡，每名角色各出场3次，最后一个关卡可以从3名角色中任选一位进行。该游戏还提供有多人联网模式。



《无冬之夜》（Neverwinter Nights）

地牢、地牢、还是地牢，看来Interplay公司决定以地牢为家了。与前几部AD&D作品不同的是，《无冬之夜》是一款网络角色扮演游戏，尽管它的世界不如《永恒的使命》或《艾莎龙的召唤》那样庞大，但“龙与地下城”的设定足以吸引大批忠实的拥趸，并且，这款游戏是Interplay公司推出的第一部采用第3版“龙与地下城”规则体系的RPG作品。第3版“龙与地下城”的规则体系要到今年8月才会公布，也就是说，《无冬之夜》至少要到2001年才会上市，耐心等待吧。

《祭祀》（Sacrifice）

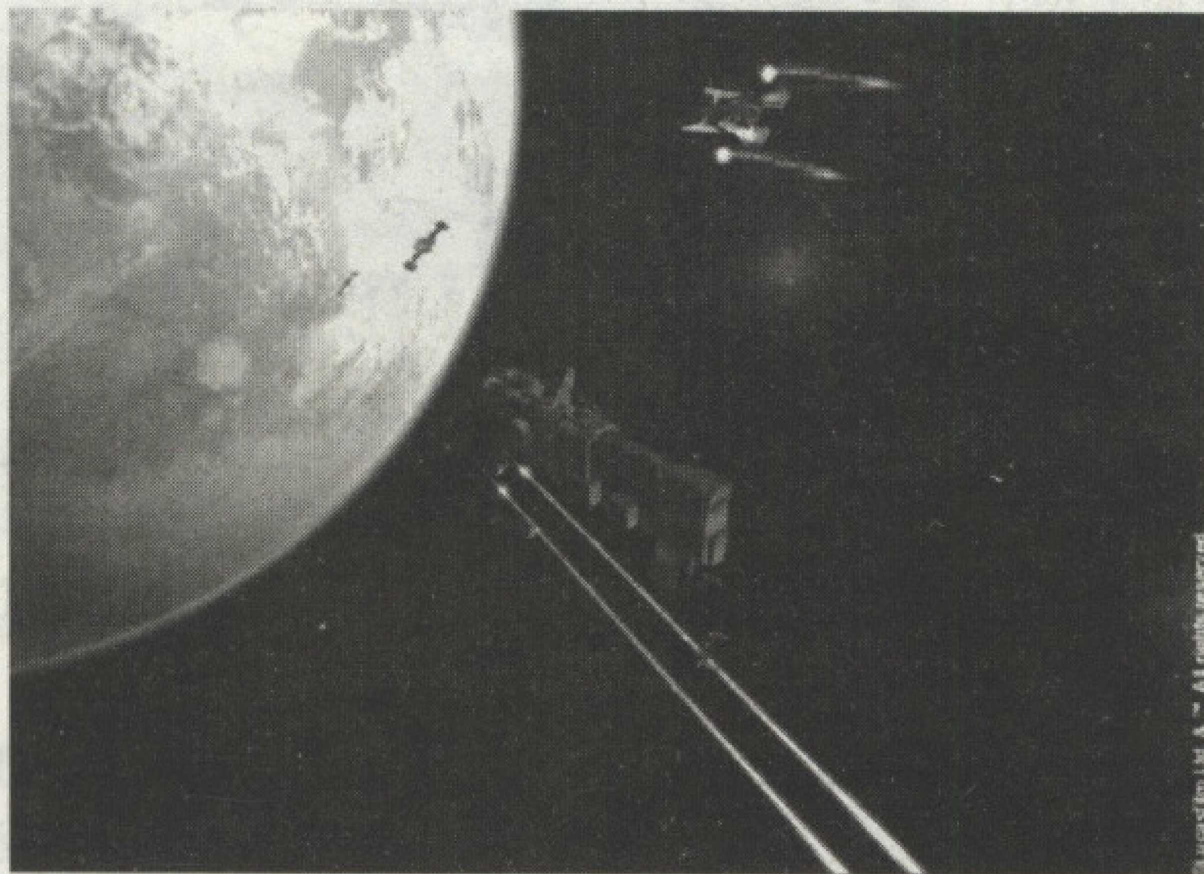


Shiny公司似乎总爱拿大家的宗教信仰开玩笑，例如那款颇受争议的动作射击游戏《弥赛亚》。而这款开发了两年多时间的即时策略游戏《祭祀》又同上帝较上了劲，游戏的背景如下：上帝，显然已经死了，死于某种无法言明的原因。上帝在死后被分割为5个部分，每个部分都希望统治整个宇宙，而你，作为上帝的仆人，将选择其中的一个部分，为他效劳，助他完成永恒的霸业。这款游戏给我的感觉象是一款3D版的《命令与征服》，并且融入了一些象棋的哲理，你必须保住自己的“老帅”——祭坛，然后……将！将！将！

据设计师称，《祭品》提供有55种独特的生物，大量咒语和巫术，玩家甚至可以通过魔法控制天气，降下大面积的火雨或发动毁灭性的地震，以改变战场的情况。玩家在游戏中的目标是收集敌人的灵魂，并将其作为祭品供奉给自己的上帝，以动摇敌人的信仰，改变他们的虔诚度，从而为自己带来更多更强大的魔力。

游戏采用的是一部全新的3D引擎，不过在优化角色的过程中设计师移植了《弥赛亚》引擎中的一些技术。

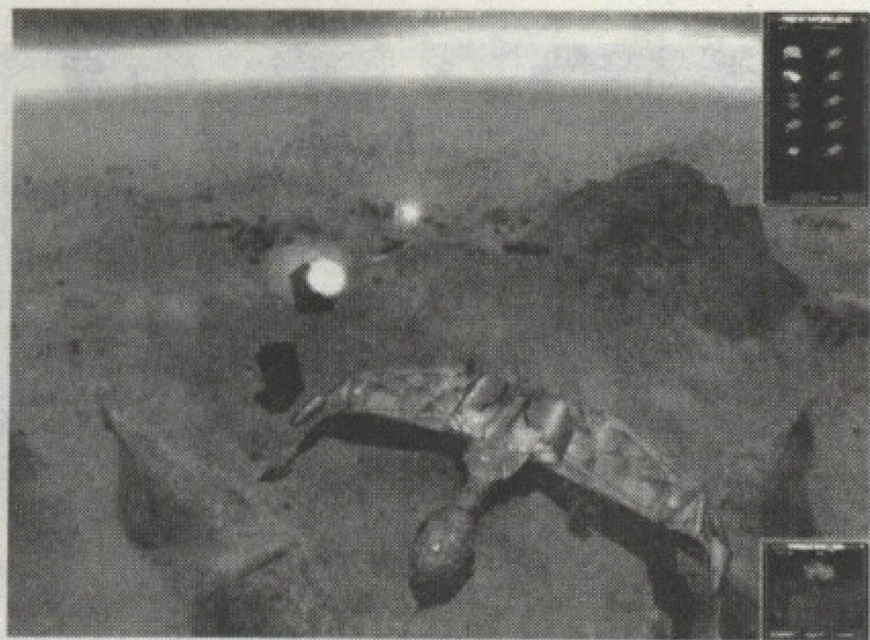
在我看来，《祭祀》完全有实力同《魔售争霸Ⅲ》一争高低。



《星际舰队指挥官Ⅱ——帝国战争》（Starfleet Command Volume Ⅱ: Empires at War）

别被“Taldren”这个名字欺骗了，这家“新”公司里的设计人员还是原先开发《星际舰队指挥官》的那套人马。《星际舰队指挥官》曾经取得了令人吃惊的成功，在北美、欧洲、亚洲和澳大利亚市场上都拥有不俗的业绩，并成为Mplayer网站过去8个月的最佳非动作类游戏。

Taldren公司对这款即时策略游戏作了许多改进，尤其在单人游戏的体验方面有着明显的进步。游戏增加了一些新的种族，包括“米拉克星球联盟”和“星际同盟会”，新的种族自然意味着新的武器和新的战斗单位。据称，“星际同盟会”是一个爱好和平的民族，他们拥有一种强大的离子脉冲设备，作用不明；而“米拉克星球联盟”则是一个善使导弹的种族，拥有火力强劲的导弹巡洋舰。



《星际迷航——新世界》（Star Trek: New Worlds）

即时策略类型，“星际迷航”主题，而且完全没有空战，这可能吗？《星际迷航——新世界》的确是这样一款游戏。

玩家将控制联邦、克林贡帝国或罗姆兰星际帝国，为争夺银河系中的一块地皮而展开激战（真是想不开，这么大的宇宙，何必为了一小块地皮而争吵不休呢？）。游戏以地面战斗为主，只有一些有限的空中支援，另外，设计师还为这款3D即时策略游戏加入了殖民管理的成分。总之，玩家看到的肯定不会是一款改头换面后的《星际争霸》。

Kinesoft公司

kinesoft

《血色密令》（Crimson Order）

业界新军Kinesoft公司的实力不容小觑，它的成员大多来自电子艺界、MicroProse和Interplay等著名的游戏公司。

《血色密令》的背景设定于26世纪，玩家将扮演一位名叫马克·普罗菲特的角色，率领一支地下解放力量，反抗一种名为“Tan'Kahr”的异形种族的压迫。



据称，《血色密令》最大的特色在于丰富曲折的故事情节，尽管游戏的背景并不那么新颖。这款游戏目前尚处于开发初期，因此很难对它作出什么明确的评价。

《魔法大帝》（MageLords）



别搞混了，此《魔法大帝》（MageLords）非彼《魔法大帝》（Master of Magic）。

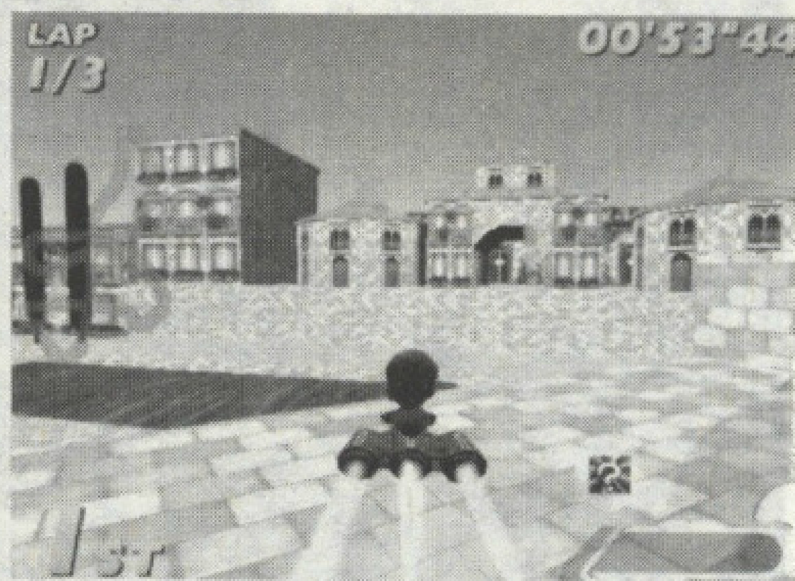
前面介绍的那款《血色密令》把你带入了未来的世界之中，而这款《魔法大帝》却要将你带回很久很久以前，大约是第4纪初期，当时的大陆上生活着一群魔法师，他们利用自己的魔法除暴安良，受到人们的尊重。可惜好景不长，这些魔法师为争夺更大的权力，互相之间展开了一场内战。玩家将扮演其中的一位魔法师，建设自己的帝国，收集魔法咒语，控制由英雄和怪物组成的军队，击败其他对手，解除末日的威胁。

据称这部游戏将提供由大量3D战斗单位构成的极为壮观的战斗场面，包括人类、怪物、巨人、侏儒和恶鬼等，游戏的可玩度也很高。同《血色密令》一样，《魔法大帝》目前尚处于开发初期，没有更多的资料可供评估。

LucasArts公司



《星球大战——超级轰炸赛车》（Star Wars: Super Bombad Racing）



《星球大战——超级轰炸赛车》的整体风格同《生死车手》（Pod Racer）十分相近，游戏中的赛车有些类似于前一阶段颇为流行的卡丁车，赛道则设定于一些场景怪异的星球上，玩家将在游戏里扮演雅雅、塞布尔巴、约达以及其他5位《星球大战》中的角色，

具有讽刺意味的是，这款任天堂风格的游戏居然没有提供N64版本。

《猴岛小英雄Ⅳ——逃离猴岛》（Escape From Monkey Island）

众所周知，LucasArts公司一直是冒险解谜游戏市场上的老大哥，然而，随着它的前一部作品《冥界狂想曲》的低迷走势以及主创提姆·斯凯弗尔的离去，人们开始担心LucasArts公司是否会放弃冒险解谜这类游戏的开发。现在终于可以放心了，LucasArts公司在本届E3上宣布，经典冒险游戏《山姆和马科斯上路啦》的设计师迈克尔·斯坦姆勒和希恩·克拉克将共同开发“猴岛小英雄”系列的最新作品《猴岛小英雄Ⅳ——逃离

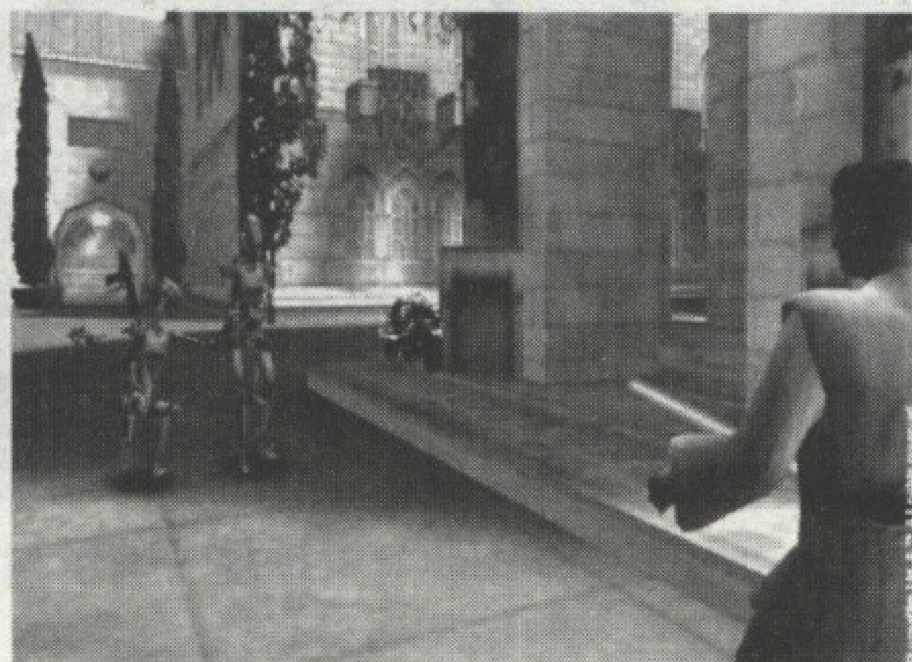
猴岛》，而前作中的众多配音演员也将重拾话筒，为这部游戏助威。



《逃离猴岛》依然围绕海盗的故事展开，游戏的主要角色包括我们的英雄盖尔布拉西·斯里普伍德、女统治者伊琳·玛丽和大家十分熟悉的政客查尔斯·L·查尔斯。盖尔布拉西和新娘伊琳·玛丽在结束蜜月后返回米利岛，可当他们到达米利岛时却发现伊琳·玛丽已被宣布死亡，统治者大楼将被销毁，而查尔斯·L·查尔斯则取代了伊琳·玛丽的位置。没过多久，盖尔布拉西便发现这一变故同一种神秘可怕的"终极侮辱"能量有关……

看来，游戏的搞笑成分有增无减。

《欧比旺》（Obi-Wan）





喜爱《星球大战》的朋友一定对欧比旺·克诺比这个角色十分熟悉，年青的欧比旺·克诺是杰迪大师奎戈·金的徒弟，他的战斗技巧十分娴熟，金大师也很为学生的快速反应能力和聪明才智感到自豪。虽然欧比旺还算不上一位杰迪大师，但他对杰迪的忠诚和他的高贵性格将使他无愧于导师所作的努力。

玩家将在这款动作射击游戏里扮演欧比旺本人，使用手中的光剑和原力能量同黑暗势力战斗。游戏提供有第一人称和第三人称两种视角，以及一款全新的3D引擎。由于电影对欧比旺并未作十分详尽的刻画，因此，游戏设计师在开发这款游戏时将拥有更广阔的想象空间。

Mattel公司



《神秘岛Ⅲ——放逐》（Myst Ⅲ：Exile）

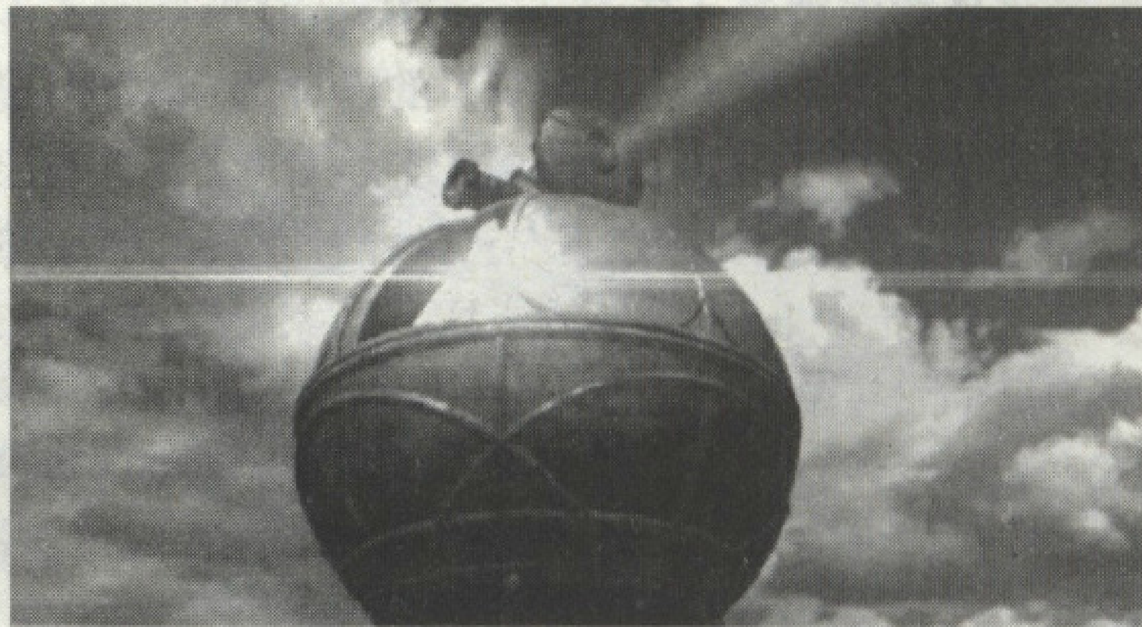
本届E3展出的冒险解谜游戏中的确有许多经典之作，例如这款《神秘岛Ⅲ——放逐》。



《神秘岛Ⅲ》将不再由该系列的原创者Cyan公司开发，而是改由老牌冒险游戏开发商Presto公司负责开发。这部游戏彻底抛弃了一代和二代中陈旧的幻灯片式的游戏过程，转而采用一种新的导航技术，这种导航技术允许玩家360度自由摇动摄像机视角，在不丢失艺术美感和互动内容的前提下，将精美的3D世界淋漓尽致地展现在玩家面前。

《神秘岛Ⅲ》提供有5个神秘年代，动态的故事进程，以及一个新的人物角色，这名角色的家园毁在了塞拉斯和阿克纳的手中，他的目标是向阿特拉斯家族复仇。游戏定于2001年第一季度上市。

《神秘岛之旅》（Myst Dimensions）



尽管《神秘岛Ⅲ——放逐》的开发工作交给了Presto工作室，但这并不意味着Cyan公司可以闲下心来，Cyan公司将负责制作另一款"神秘岛"游戏——《神秘岛之旅》，该游戏定于2000年第四季度上市。

《神秘岛之旅》采用先进的实时3D引擎，玩家可以在游戏中自由缩放视角，建筑物可以自由进出，一切动作都将实时进行。最值得称道的是游戏中的场景，白天会慢慢变为黑夜，天气会由晴空万里转为霏霏淫雨。游戏的实时光影特效制作得也很出色，包括燃烧的火炬、摇晃的玻璃杯和树木，以及跑来跑去的各种动物。





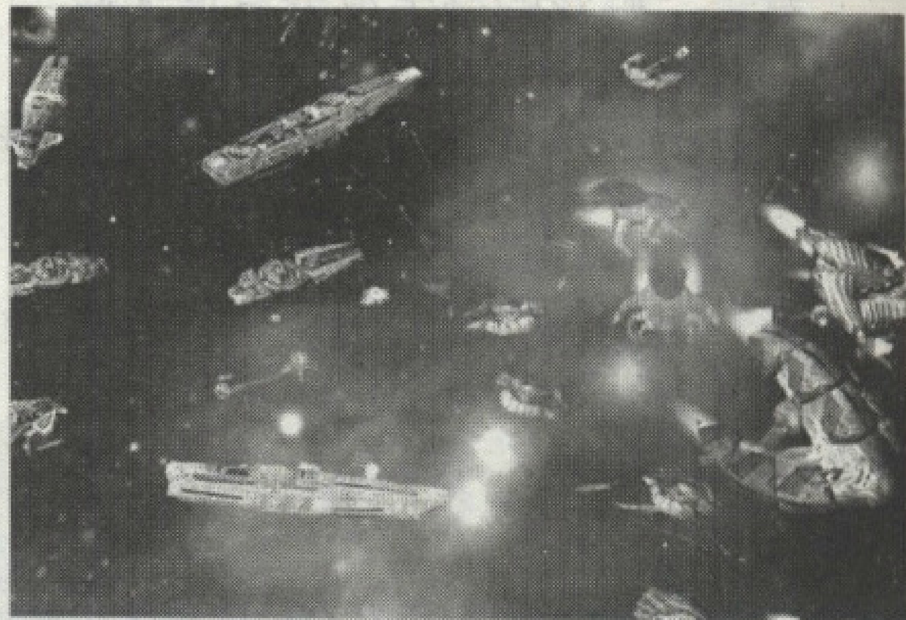
Microsoft公司

《帝国时代Ⅱ——征服者》(Age of Empires Ⅱ: The Conquerors)



《帝国时代Ⅱ——征服者》是《帝国时代Ⅱ——君王时代》的资料片。将在原作的基础上增加5种新文明，4场新的英雄战役，一个包括夺军旗比赛在内的扩展多人游戏模式，以及日本、英国和法国等国家的地理轮廓地图。

《征服——前线战事》(Conquest: Frontier Wars)



去年全美共有180多款即时策略游戏发布，但真正赚钱的恐怕并不多。即时策略游戏的一大发展动向是朝太空进军，如《星际迷航——舰队》、《家园》和《原力指挥官》等，Digital Anvil公司的这款《征服——前线战事》也是其中之一。

游戏共有3个种族：人类、曼提斯(Mantis)和塞勒利安(Celerian)，人类拥有巨大的舰船，曼提斯擅长远程奔袭，塞勒利安则是一种拥有神奇能量的生物，其激光武器威力无比。游戏中的资源也分为3种：矿产资源、天然气资源和人力资源。

《征服》的画面非常壮观，当玩家在游戏中将摄像机视角逐渐拉近时，可以看见巨大的航空母舰占据了整个屏幕，大量排列成型的战斗机呼啸着在太空中穿过……

当然，最重要的一点，游戏的开发商是Digital Anvil公司，所以，你就等着欣赏好莱坞风格的过场动画吧。

《血色天空》(Crimson Skies)

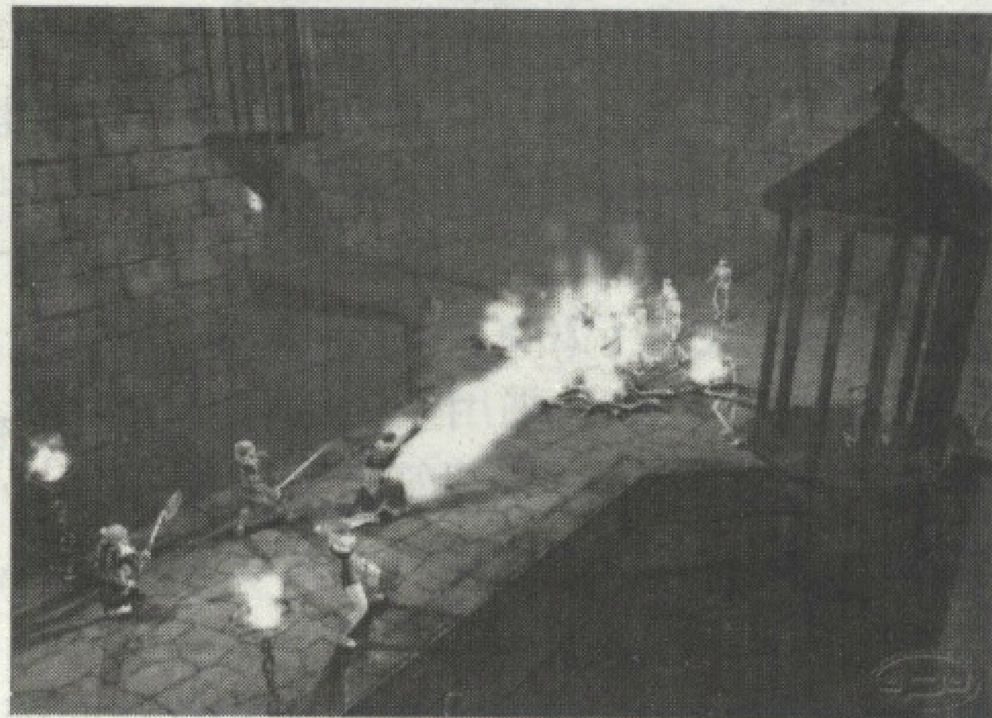
《血色天空》的背景故事设定于1937年，此1937显然非彼1937，历史在设计师的眼中沿着另一条道路走了下去——

1937年，美国，由于受到经济大萧条、第一次世界大战和大宵禁的影响，这个原本强大的国家变得四分五裂，曾经拥挤不堪的公路系统和铁路系统完全瘫痪，空中运输成为唯一的交通手段，于是，东西南北4个地区的军队为争夺空中霸权而展开了一场空前的激战。

《血色天空》并非一款追求真实模拟风格的飞行战斗游戏，它所强调的是动作，因此，设计师去除了繁琐的机械操作，代之以丰富多变的任务设计和大量好莱坞风格的动作场景。当然，作为飞行游戏，一套出色的物理模型也是不可或缺的。

《血色天空》提供有12款各具特色的战斗机和轰炸机，这些飞机拥有自己独特的引擎与火力，尽管游戏的风格以科幻为主，但设计师在建模时依然参考了大量30年代的真实飞机造型。《血色天空》的开发商是《机甲战士》的缔造者Zipper互动公司。

《地牢围攻》(Dungeon Siege)



即时策略游戏《横扫千军》的设计师克里斯·泰勒在本届E3上为我们带来了一款角色扮演游戏——《地牢围攻》，可以想见，这款角色扮演游戏中必定包含有大量的RTS成分。

同传统的即时策略游戏一样，玩家可以控制一支队伍，为其中的每个战斗单位制定不同的指令。另外，我们还可以在《地牢围攻》中发现一些《横扫千军》的影子，最明显的是，玩家可以以不同的模式甚至以定制的方式进行游戏，可以自行设置游戏的界面，将任务框上下移动，拖放游戏中的角色肖像，将物品直接从场景中拖至主角身上，还可以像即时策略游戏那样为角色设定路标和阵型。

《地牢围攻》采用的是Gas Powered公司自行开发的Siege引擎，可以确保室外场景和室内场景的无缝连接。当设计师控制人物从户外走入地牢的时候，我们完全看不出任何停顿和明显的载入迹象。据设计师称，游戏只需在开始的时候载入场景数据，在游戏的进程中玩家不会看见任何载入画面。另外，游戏还允许玩家任意缩放和旋转3D摄像机视角。

这究竟是一款即时策略游戏还是一款角色扮演游戏呢？

《自由枪骑兵》（Freelancer）



不用多介绍了吧，去年E3的“展会最佳游戏”、“最佳电脑游戏”、“最佳模拟游戏”和“杰出图像成就奖”的得主，《银河飞将》系列的缔造者克里斯·罗伯斯五年来的第一款作品（据说也是他十几年来的最大心愿）。

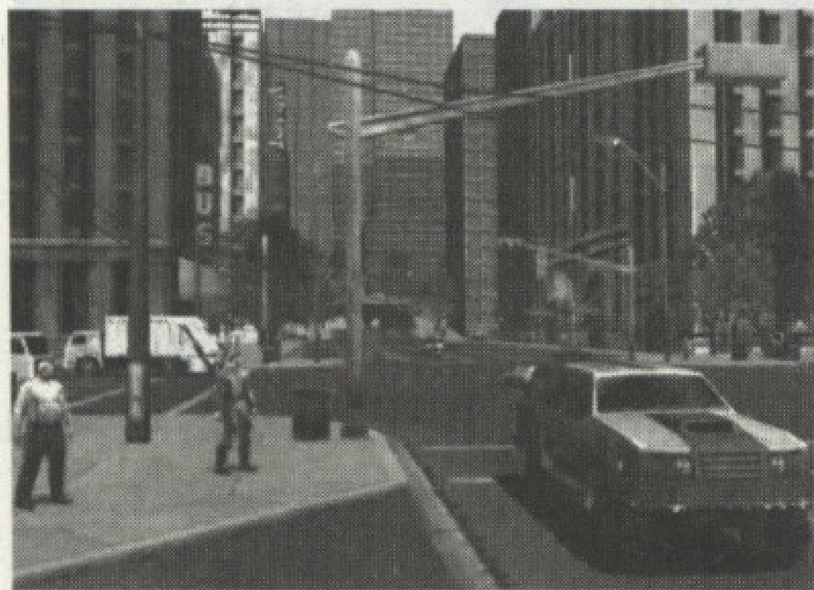
与《银河飞将》系列及其它同类作品不同的是，《自由枪骑兵》彻底抛弃了单线程的任务模式，转而采用一种高自由度的进程。游戏的背景设定于31世纪初第一次太阳系大战结束以后，人类的4大家族——自由家族（美国）、库沙利家族（日本）、莱茵家族（德国）和布莱顿尼亚家族（英国）——瓜分了已知的太空空间，然而，勾心斗角和各种战争冲突依然绵延不断，而星际海盗和邪恶的异族也在悄悄窥视着4大家族之间的内争。“乱世出英雄”，于是，你——一名见钱眼开的雇佣兵登场了，记住，钱虽然不是万能的，但没有钱却是万万不能的。尽管游戏有比较清晰的情节设定，但玩家完全不必按照情节去发展游戏，你可以想象一下——一部太空版的《上古卷轴Ⅱ——匕首雨》。

《自由枪骑兵》将巨型战舰的宏伟完美地展现在了玩家的面前，游戏中的各种大型空间站和巨型战舰使得其它飞船变得微不足道，这些巨型舰船分别由4千、9千甚至多达1万2千块多边形构成，玩家驾驶的飞船同这些巨无霸相比简直像个侏儒。除体积庞大外，这些舰船的贴图制作得也很细腻，玩家甚至可以数出舰身上的铆钉数。

最后还有一点，同《征服——前线战事》一样，《自由枪骑兵》的开发商是Digital Anvil公司，所以，你就等着欣赏好莱坞风格的过场动画吧。

《都市猎人》（Loose Cannon）

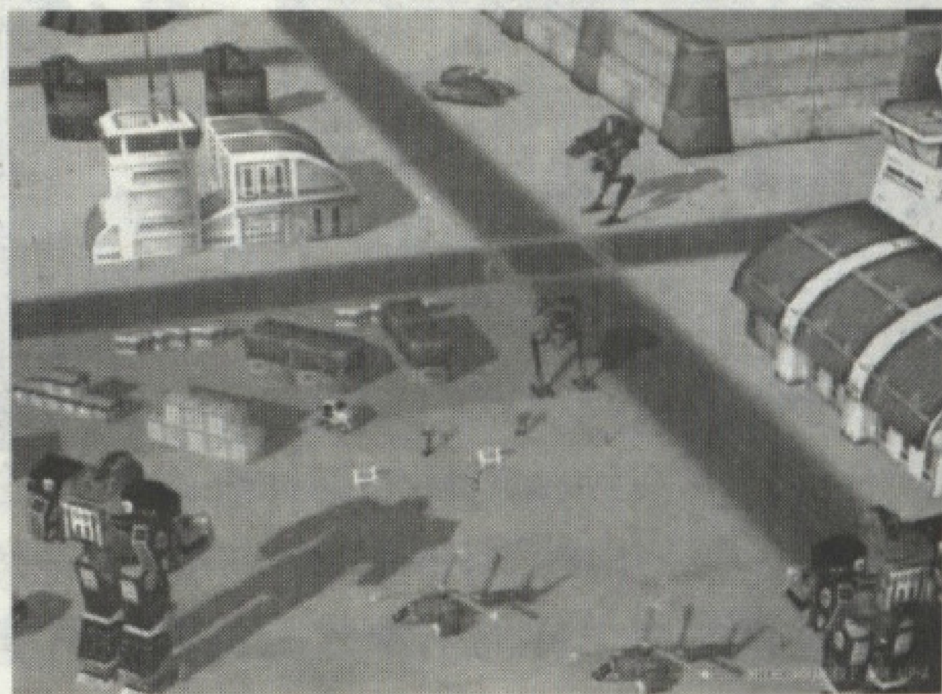
又是Digital Anvil公司的作品，看来离开克里斯·罗伯斯的话，微软公司将一事无成。



《都市猎人》是一款动作射击游戏，背景设定于2016年——一个暴力横行的年代，玩家将在游戏中扮演一位名叫阿什的职业杀手，协助警方打击隐藏在都市里的各种黑势力。游戏为玩家提供了15种不同的交通工具，枪炮、火箭筒、地雷等强力武器，飚车、护驾、营救人质、基地策反等多种任务。这部游戏最令人吃惊的地方是逼真的洛杉矶、旧金山和纽约等城的都市场景。

如果这些内容还不足以吸引你的话，也许下面这个名字可以叫你想起些什么，《都市猎人》的首席设计师是——托尼·祖罗维克。记起来了吗？没错，托尼·祖罗维克就是当年那款具有里程碑意义的作品《无悔的十字军战士》的缔造者。

《机甲指挥官Ⅱ》（MechCommander Ⅱ）



一代作品卖得差强人意，设计师从MicroProse公司转至微软旗下后似乎才真正找到了感觉。

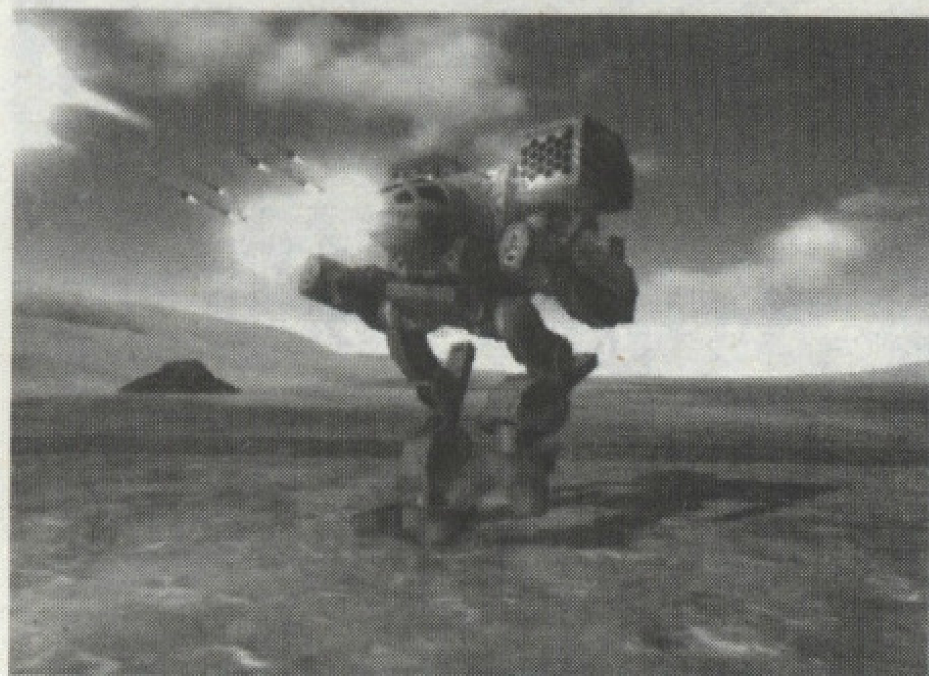
《机甲指挥官Ⅱ》是一款完完全全的3D作品，游戏采用“战斗技术”中的环境设定，对前作进行了一系列重大调整，例如，允许玩家在战斗的过程中召唤援军，对受损的机甲进行维修，或者修复战场中被摧毁的敌方机甲，使之加入己方部队，

设计师为游戏制作了一款全新的3D地形与单位引擎，这款3D引擎的效果相当惊人，玩家既可以象传统的即时策略游戏那样高

高在上地指挥部队，也可以推近视角，看看战场上真刀真枪的战斗，还可以三百六十度自由旋转并缩放摄像机视角，更利于玩家对周围的环境和地形做出正确的判断。

《机甲战士Ⅳ》(MechWarrior Ⅳ)

《机甲战士》系列是最早的机甲类游戏之一，它的最大特点是将激烈的动作成分同丰富的角色扮演成分结合在了一起。



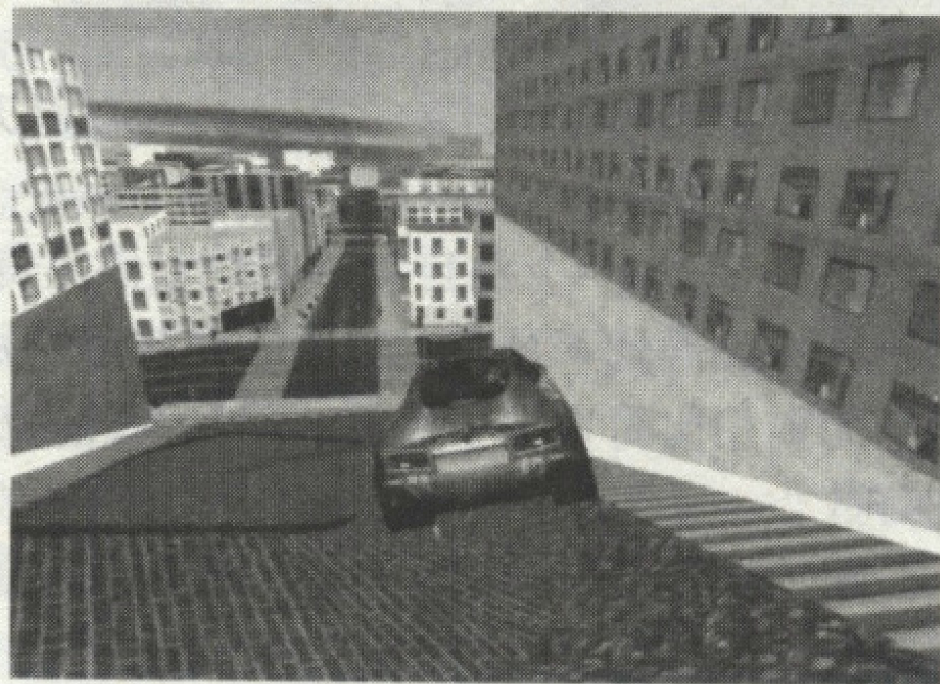
《机甲战士Ⅳ》提供有21种不同的机甲（其中6款是全新的）、30个任务和15张战役地图，玩家将在游戏中扮演一名为父报仇的首领，你的任务是从侵略者手中夺回属于自己的土地。

《机甲战士Ⅳ》将更强调团队的合作精神，玩家的每一位战友都拥有自己不同的优点和弱点，牺牲一名同伴意味着玩家某方面的能力将出现空缺。游戏的角色扮演成分也有所加强，随着经验值的积累，战士的等级会不断提高，各项技能也会得到进一步的改善。

同其它机甲游戏一样，强大的3D引擎是《机甲战士Ⅳ》最大的卖点之一，游戏的新引擎赋于玩家一种超乎寻常的空间感和高度感，当你驾驶机甲在都市大道上行走的时候，可以清楚地感受到这个6层楼高的庞然大物的“出类拔萃”。

《疯狂都市Ⅱ》(Midtown Madness Ⅱ)

去年那款《疯狂都市》的确令人耳目一新，开着大众“甲壳虫”在芝加哥闹市里兜风的感觉真是惬意。



《疯狂都市Ⅱ》与前作相比最大的不同之处在于增加了两座新城市——旧金山和伦敦。微软公司向与会者演示了游戏中的旧金山场景，人们可以看见熟悉的金门大桥、考伊特塔和渔人码头等标志性建筑物。

《疯狂都市Ⅱ》的风格同一代基本保持一致，玩家可以在闹市里疯狂追逐，任意穿插。除大巴和“甲壳虫”外，游戏还增加了7种新的车型，包括“奥迪TT”、“阿斯顿－马丁Vantage DB7”和一辆救火车。另外，设计师还对汽车的物理模型作了改进，加入了手动刹车，以帮助玩家完成急转弯等动作。据称，游戏还提供有一种别出心裁的“撞车模式”，成绩优秀者将激活各种隐藏车型、隐藏赛道和其它一些复活节彩蛋。



《疯狂摩托Ⅱ》(Motocross Madness Ⅱ)

一代虽然取得了不俗的业绩，但作为一款越野赛车游戏来说，地面还是显得太平坦，动作还是显得太单调。

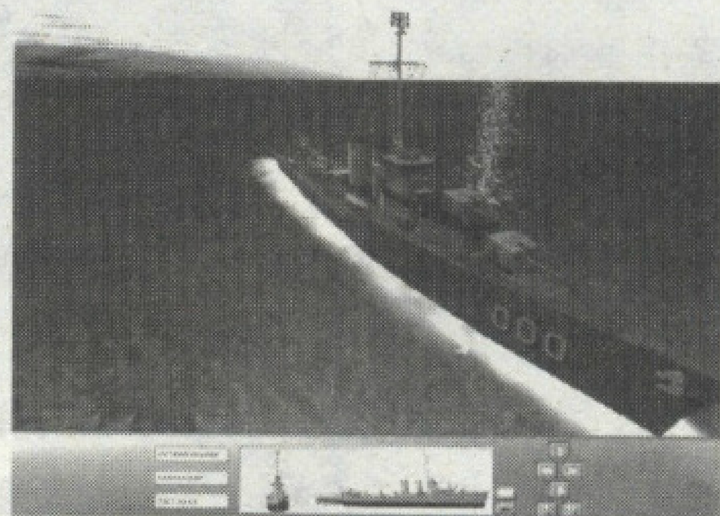
于是在《疯狂摩托Ⅱ》中，设计师加入了大片沙漠、树木和灌木丛，一派美国大西南的景象。游戏提供有本田、五十铃和雅马哈等新车型，摩托车和车手的多边形数量比前作增加了4倍，更过瘾的是，游戏的特技动作也比前作多了一倍，而且真实的物理模型将更准确地反应车辆和车手的受伤程度。



Red Storm娱乐公司



《战舰精英》(Bang! Gunship Elite)



今年可谓太空飞行战斗模拟游戏的丰收年，先是《自由空间Ⅱ》吹响了进攻的号角，然后《星际枪骑兵》拍马赶到，接着《自由枪骑兵》从空中掠过，现在连红色风暴也卷了进来。这款《战舰精英》提供有3个军事集团，24种战舰，30多项任务，游戏的结局将依据你在战斗中的表现而发生改变。

红色风暴公司的设计师们也许不懂飞行，但他们精通动作、射击，更棒的是，他们懂得怎样的引擎才是优秀的引擎。天哪，你瞧屏幕上那些如蝗虫般密密麻麻的战舰。

《自由——第一次抵抗》（Freedom：First Resistance）



汤姆·克兰西的军事惊险小说是红色风暴公司的发家之本，这一次，他们将著名女作家安妮·麦克卡夫雷也拉了进来。

这款3D动作游戏根据安妮·麦克卡夫雷的“卡坦尼”系列科幻小说改编而成，游戏的背景故事大致如下：一种名为“卡坦尼”（Catteni）的异形生物突然袭击了地球，在几天之内便将整个星球据为己有，地球上的所有抵抗组织均被消灭，国家政府和独立的军事机构陷入瘫痪，各大城市只剩下一堆废墟。玩家将在游戏中扮演女战士安琪儿·山契兹，率领一群装备粗糙的自由战士同异形和傀儡政府作斗争。

游戏不但包含有激烈的动作成分，还加入了大量解谜元素和一些特殊技能（类似《神偷》），具体细节目前尚不得而知。

《彩虹六号——隐秘行动精华版》（Tom Clancy's Rainbow Six：Covert Operations Essentials）



这款资料片由当今最著名的两大战术动作射击游戏开发商——红色风暴公司和Zombie工作室（《特别行动》系列的缔造者）联手制作，单凭这一点，就值得广大“彩虹”迷好好关注一下。

《彩虹六号——隐秘行动精华版》涵盖了70年代至今的所有反恐怖题材，游戏包含有各种专业武器装备的照片、视频和使用介绍，以及一段对“特别行动”专家的录像采访。

Sierra公司

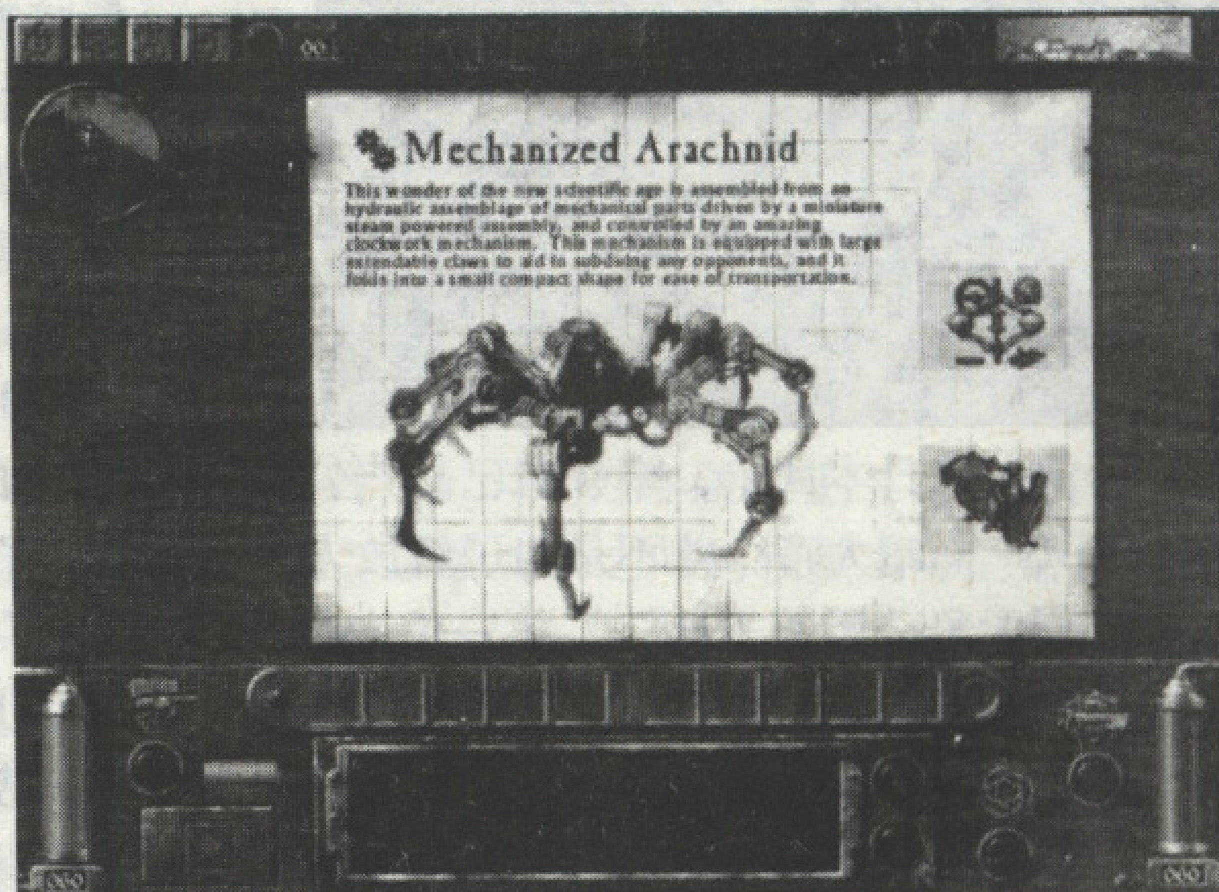


SIERRA

《奥秘——科技与魔法》（Arcanum：of Steamworks and Magick Obscura）

《奥秘——科技与魔法》的开发商为Troika公司，“Troika”这个名字大家也许并不熟悉，但提起这家公司的创建者，不少爱好RPG的玩家一定都曾听说过，他们是《异尘余生》的主创提姆·凯恩、莱昂纳多·博亚斯基和杰森·安德森，这部《奥秘》便是提姆·凯恩酝酿了15年之久的一部作品。

《奥秘》的故事背景设定于一个假想的世界中，一场工业革命使这个世界的魔法与技术走向了各自的极端。游戏的建筑风格以19世纪末维多利亚时代的工业革命为蓝本，玩家将在游戏中体会到古老的咒语与先进的武器之间的较量。



《奥秘》在操作界面和设计思路上都同《异尘余生》有许多相似之处，“技术 Vs. 魔法”的主题主要体现在玩家对游戏内容的选择，以及同场景和角色的互动上，该游戏包括有80多种魔法，50多种技术，280多个不同的怪物，以及300多位NPC角色。游戏对技术体系的设计是一个创新之处，它允许角色利用自己在旅途中发现的物品，生产和开发各种复杂的设备。游戏中的技术和魔法可以互相克制，强大的技术可使咒语失灵，而魔法咒语也可以使武器失效。

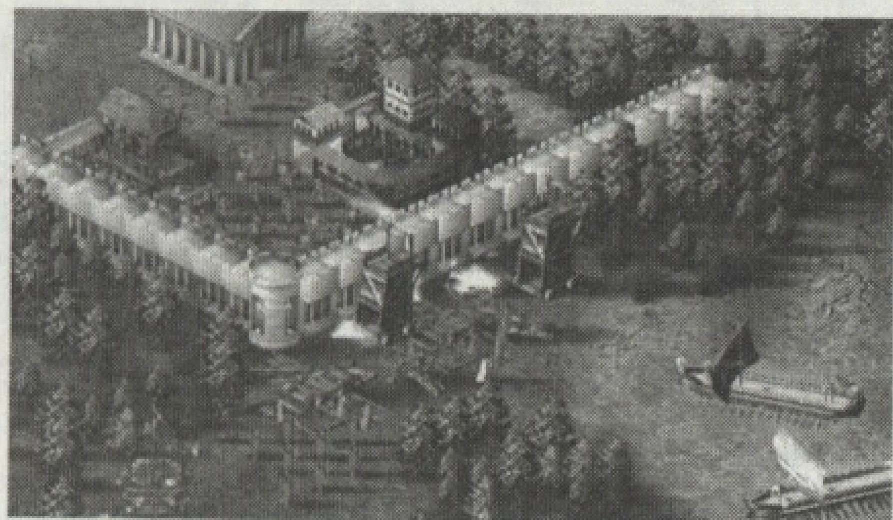
高自由度一直是提姆·凯恩的设计宗旨，《奥秘》也不例外，庞大复杂的分支进程和多任务处理系统大大增强了游戏的可玩性。游戏的3D图像采用一种特殊的“有色光源效果”，不仅增强了画面的质感，而且对操作本身也会有一定的影响，例如，游戏里的小偷必须在黑暗中“工作”。

《埃及女王》（Cleopatra）



《埃及女王》是去年那款建设模拟游戏《法老王》的资料片，情节设定从《法老王》的结尾处——“新王国”时代开始，共设计有4场新战役和15个新任务，包括修建亚历山大港灯塔，打击盗墓者，以及加入马可·安东尼的军队与屋大维作战等。游戏的一个特点是玩家可以将前一关的军队和个人资产带入下一关。

《地球帝国》（Empire Earth）



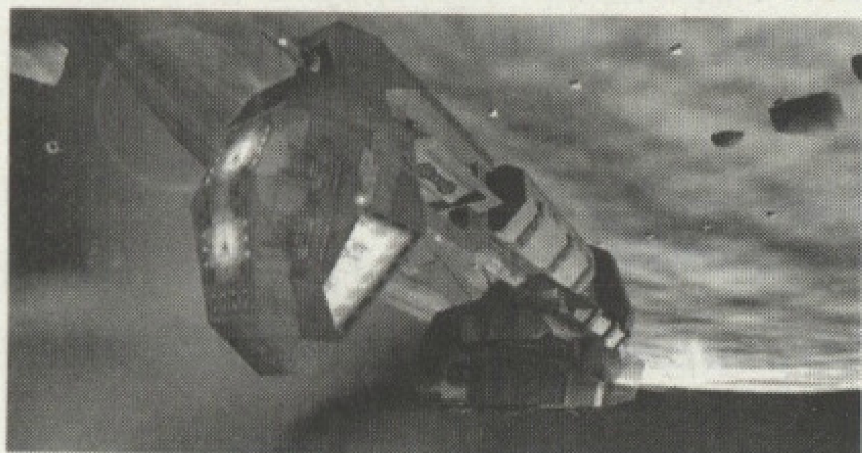
即时策略游戏对于Sierra公司来说还是一样新玩艺，人们关注《地球帝国》并非因为它是Sierra公司出品的即时策略游戏，而是因为它的开发者是大名鼎鼎的里克·古德曼——《帝国时代》的缔造者和首席设计师。同《帝国时代》一样，《地球帝国》将是一部横跨人类历史的即时策略游戏。

从公元前50万年（人类发现火）开始，直至公元后2千5百年，设计师按不同的时代为《地球帝国》设定了12个篇章，多个特色文明，以及庞大的技术树。另外，游戏的多人模式还可支持8人联网对战，其中包括一种死亡竞赛模式（没搞错吧？RTS也有死亡竞赛？）。

我对《地球帝国》的评价是：你可以怀疑即时策略游戏的前途，但你不应该怀疑里克·古德曼的前途。

《家园——灾难》（Homeworld：Cataclysm）

没有人可以否认《家园》的创新精神，它重新诠释了“即时策略”的定义，为这样一款游戏开发新作显然是件很困难的事。更糟糕的是，原创Relic公司已经退出了《家园》系列的开发工作，目前负责开发《家园——灾难》的是Relic的同室兄弟Barking Dog工作室。



《家园——灾难》并非任务包，而是一款拥有17个全新任务的独立游戏，游戏的背景设定于《家园》结束后的15年，这次你不但将面临支离破碎的Taiidan社会和疯狂的海盗，还将遭遇一种名为“野兽”的异形种族。游戏提供有17款新型战舰，更方便的操作界面，以及更先进的人工智能。从某种意义上来说，《家园——灾难》更像是一部续集而非资料片。

《黑暗御座》（Throne of Darkness）

电子艺界公司的《幕府将军》并非本届E3上唯一一款以封建日本为题材的游戏，Sierra公司的这款《黑暗御座》同样把目光投向了遥远而神秘的古代日本，所不同的是，前者是一款策略游戏，而后者则是一款动作角色扮演游戏。



《黑暗御座》的设计人员大多来自Blizzard公司的《暗黑破坏神》开发小组，所以必然会带有许多《暗黑破坏神》的风格特点。不过，这些设计师并未因此而大吃老本，他们在开发游戏前曾经查阅了大量关于封建日本的信息，包括书籍、纪录片和一些鲜为人知的资料。

《黑暗御座》的单人模式包括6大关卡和7个子任务，玩家在游戏中扮演一位日本武士，率领自己的7名手下，同邪恶的“黑暗大帝”及其爪牙厮杀，与其它作品不同的是，玩家消灭“黑暗大帝”并不是为了解放人民，而是为了取而代之。游戏的多人模式也继承了这一思路，4名玩家将共同竞争“黑暗王座”，第一位击败“黑暗大帝”的玩家将成为新的“黑暗大帝”，接受其他玩家的挑战。“皇帝轮流作”从历史的角度看并没什么新意，但对游戏来说却是一个创新之处。

《黑暗御座》将成为继《暗黑破坏神Ⅱ》之后，今年ARPG市场上的另一热门话题。

《部落Ⅱ》（Tribes Ⅱ）

同原作一样，《部落Ⅱ》是一款以“部族”为主的网络第一人称射击游戏，目前可供参考的资料并不多，只知道这部续作的重心主要集中在第5个部落——“BioDerms”上，这是一种半生命半机械种族，原先只是其它部落的奴隶，他们可以自我创建形体，繁衍很快，但由于以前的地位低下，使得他们奴性很重。

Dynamix工作室为《部落Ⅱ》创建了新的地形引擎和一种更具杀伤力的武器，前作的武器与交通工具在改进后也将继续出现在二代作品中。游戏的地形战术成分得到了加强，玩家可以在战场上修建炮塔等防御工事。另外，《部落Ⅱ》还可支持PC玩家与Mac玩家之间的互通。



值得一提的是，80年代美国著名的摇滚乐队莫特雷·克鲁将为《部落Ⅱ》谱写主题曲，歌曲的名字目前尚未确定，这支单曲将收入他们的最新专辑——“新纹身”（New Tattoo）之中。另外，莫特雷·克鲁乐队还为《部落Ⅱ》提供了鼓点和吉他等音效。

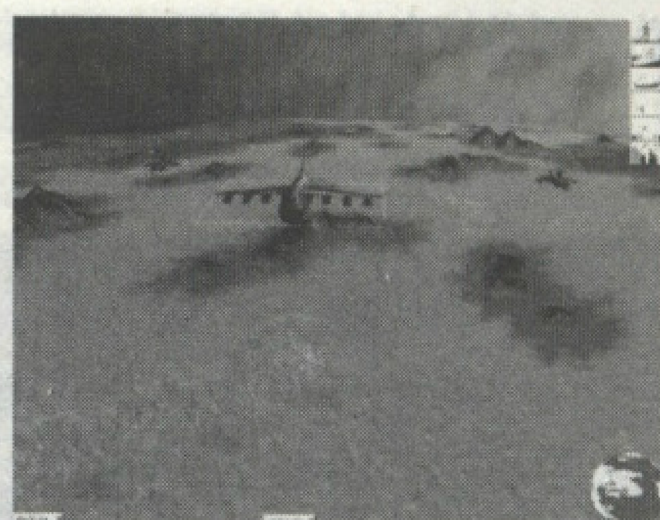


Sony公司

SONY

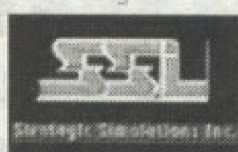
《统治》（Sovereign）

Verant公司同索尼公司的上一次联手造就了风靡全球的大型网络角色扮演游戏《永恒的使命》，这次它们又将合作为玩家带来另一款网络游戏，不过这次不是RPG，而是一款RTS。



想象一下，一款结合了《文明》和《命令与征服》风格的战争游戏，是不是很酷？同数百名有血有肉有思想的玩家一起断杀，是不是更酷？《统治》最大的特点在于将哥伦布的“地圆说”发扬光大，一改其它游戏里那种不断朝四周伸展的平面，转而采用球形地图，玩家可以在球形地图上自由旋转并缩放视角。听说《星球大战》和《星际迷航》也在开发网络版，而《星球大战网络版》的开发者也是Verant公司。不过可以肯定，这两款改编后的网络游戏在原创性方面肯定无法同《统治》相提并论。

SSI公司



《地球2150》（Earth 2150）

号称“第一款全地形的3D即时策略游戏”，去年年底已在德国上市。《地球2150》最大的卖点在于它的3D引擎，你可以在游戏中切切实实地感受到流星雨的壮观、天气的骤变以及武器在开火后的后座力。美国的不少权威媒体将该游戏评为1999年最佳策略游戏，对于一款非“美国制造”的游戏来说，能够在美国本土获得如此多的荣誉殊为不易。



《光芒之池——德兰诺废墟》（Pools of Radiance：Ruins of Myth Drannor）



看来SSI公司决定全面出击，重拾往昔的辉煌。

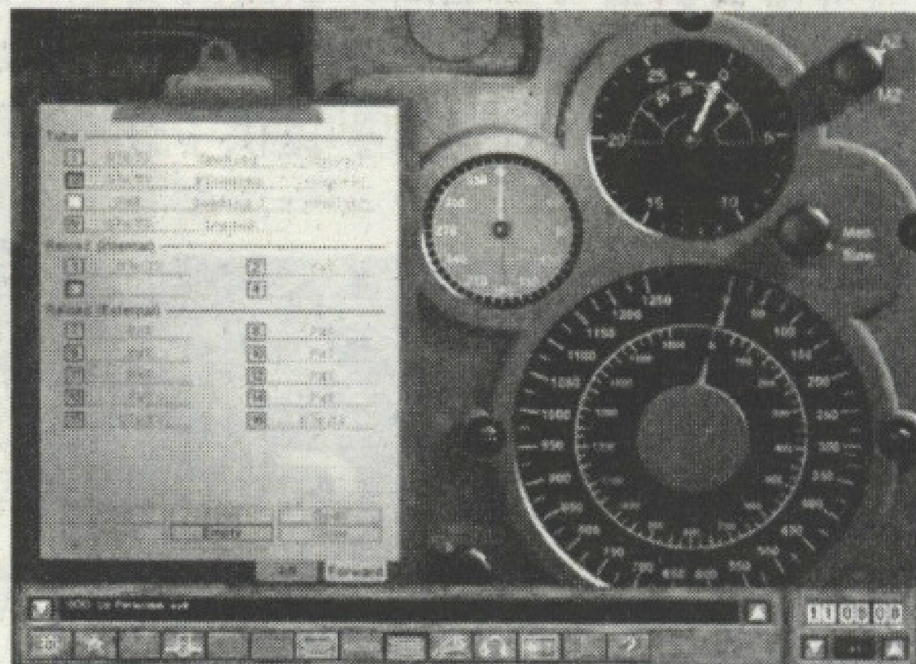
Interplay公司凭借《博德之门》系列成为当今AD&D市场上的霸主，但大家别忘了，SSI公司才是AD&D游戏的开创者，而Interplay公司只是一名复兴者。因此，本届E3上《博德之门Ⅱ》与这款《光芒之池——德兰诺废墟》之间的较量实际上是新老霸主之间的一场较量。

在角色扮演游戏的历史上，《光芒之池》的重要程度绝不亚于《创世纪》系列和《魔法门》系列。《光芒之池》发布于1988年，是SSI公司出品的金盒子系列的首部作品。金盒子系列是第一批以AD&D为主题的电脑游戏，也是最早运行于电脑平台上的角色扮演类游戏，该游戏以“被遗忘的国度”为背景设定，首次将纸上RPG的游戏规则和统计方法引入电脑平台。

《德兰诺废墟》的游戏结构与《博德之门》有所不同，在《博德之门》中，玩家将转战于各个不同的地区，而《德兰诺废墟》的故事则自始至终都发生在德兰诺废墟上。尽管如此，游戏的精彩程度和难度丝毫没有降低，德兰诺废墟内部共有8个独立的区域，每个区域都分布有大量的地牢，这些地牢将各地区连接在一起，而且每个地区的面积都有十几屏的长度和宽度。并且，与《博德之门Ⅱ》不同，《德兰诺废墟》将首次采用第三版“专家级龙与地下城”的规则体系。AD&D在20多年的发展历程中总共只推出过两个版本，第3版将于今年8月发布。

等着重返新菲兰吧。别说我没有警告过你：切勿轻信陌生人。

《猎杀潜航Ⅱ》（Silent Hunter Ⅱ）

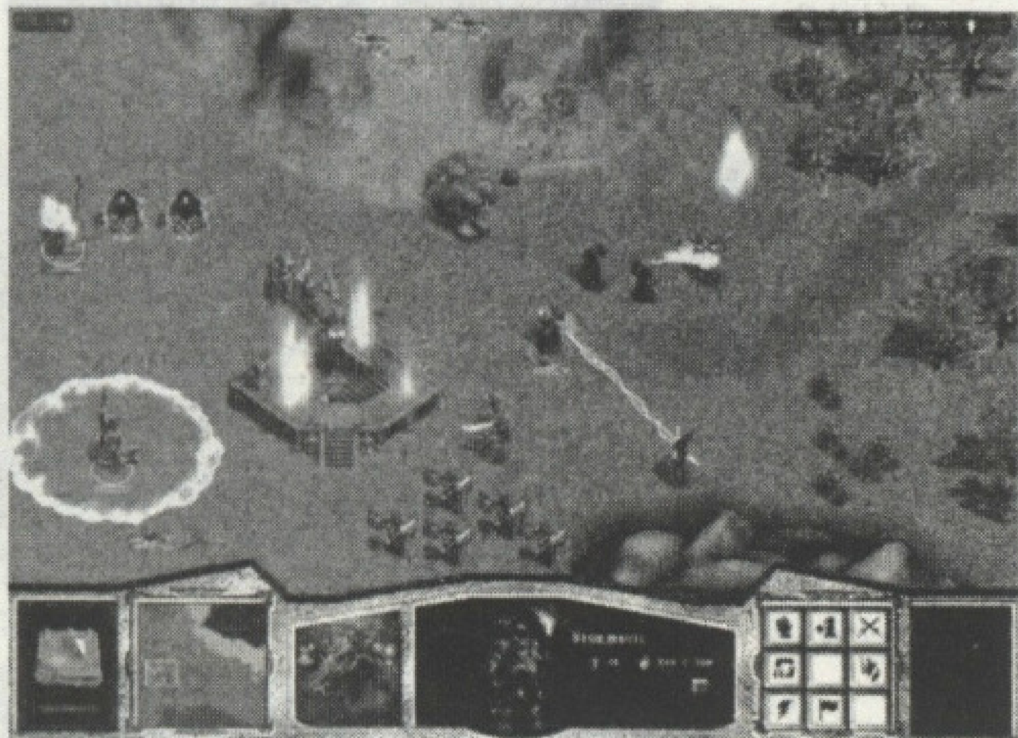


“潜艇大战驱逐舰”——这个主题还不够刺激吗？Aeon电子娱乐公司——《猎杀潜航》的缔造者和Ultimation公司——《驱逐舰指挥官》的缔造者将共同联手，把两大海上霸主的风采呈现在大家的面前。

《猎杀潜航Ⅱ》提供有全3D的战舰和飞机模型，多重视角，游戏的RTIME引擎还可为数以百计的玩家提供一个虚拟的网上战场。据说这部游戏的前作卖了35万份之多，续作会不会取得更好的业绩呢？

《战争大帝之战争狂啸》（Warlords Battlecry）

还记得前面介绍的微软公司的《地牢围攻》吗？克里斯·泰勒在这款RPG游戏中融入了大量即时策略的成分，而《战争大帝之战争狂啸》则恰恰相反。



加入RPG的升级模式是即时策略游戏的一个新的发展动向，《战争大帝之战争狂啸》为这一想法指明了道路。这部游戏不但引入了“英雄”的概念（游戏中的英雄会随着经验值的积累而获得更强、更具个性的技能，他们是唯一能施放魔法的战斗单位），而且还增加了牧师、小偷和巫师等各种职业，以及9种不同的种族，从而向RPG更迈进了一步。

在图像方面，游戏运用粒子系统来创造各种天气和实时光效，大大加强了魔法的视觉效果。不过，在人满为患的RTS市场上，要想靠漂亮的画面出人头地几乎是不可能的，更何况，自多年前那款《战舰》以来，SSI还从未开发过一部即时策略游戏，因此，《战争大帝之战争狂啸》究竟能否取得成功依然是一个大大的问号。

幸运的是，《战争大帝Ⅳ》将继承传统的回合制策略的老路。



THQ公司

THQ

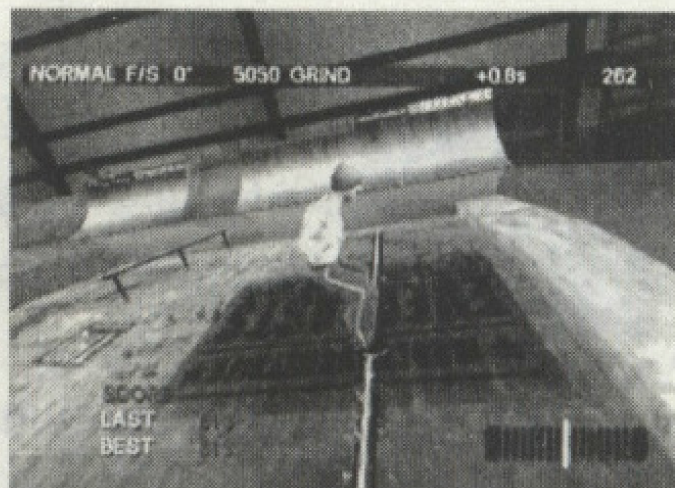
《邪恶僵尸》（Evil Dead：Hail to the King）

看看那些精美的图片和动画我就知道，这部游戏值得期待。



《邪恶僵尸》根据同名电影改编而成，游戏的背景设定于上部影片《黑暗军团》中的故事发生后的第八年，我们的英雄阿什（为什么受伤的总是我）将再次撞上那些可怕的僵尸。游戏继承了电影的原始风格，将悬念、动作、解谜和电影所特有的黑色幽默等元素融于一体。导演山姆·拉伊米和饰演阿什的影星布鲁斯·坎贝尔的加入无疑会使这款游戏更具号召力。

《MTV体育——滑板大赛》（MTV Sports：Skateboarding）



孤掌难鸣，既然前面为大家介绍了Activision公司的《托尼·豪克超级滑板2》，这里就再为大家介绍一款滑板游戏，以作参考。

《MTV体育——滑板大赛》是一款动作风格的体育游戏，提供20位滑板选手、25个关卡、9种模式和60多种动作。游戏的背景音乐十分刺激，分别来自3支著名的摇滚乐队——“Cypress Hill”、“Goldfinger”和“The Deftones”。

《召唤者》（Summoner）

Volition公司并非以RPG见长，他们的成名作是射击游戏《天旋地转》和《自由空间》，而这款《召唤者》很可能改变它在人们心目中的“飞行员+枪手”的形象。



尽管《召唤者》已经开发了整整两年时间，但关于它的资料实在不多。先说情节，顾名思义，玩家在《召唤者》中扮演的是一位具有召唤技能的魔法师约瑟夫，当他还是个孩子的时候，曾经因为走火入魔而杀害了村庄上的所有村民。数年后，一支外来军队侵入他的家园，为了赎罪，他决定出发寻找5个具有召唤魔力的戒指，击败那些入侵者。同其它RPG一样，游戏为玩家提供了多位同伴，这些同伴并非摆设，他们拥有自己独立的个性和选择。

当然，这部游戏最引人注目的地方还是它的引擎——改进后的《自由空间Ⅱ》引擎，游戏的所有过场动画都将由这部引擎渲染而成（而不是采用预渲染的方式）。

E3大展之硬件篇

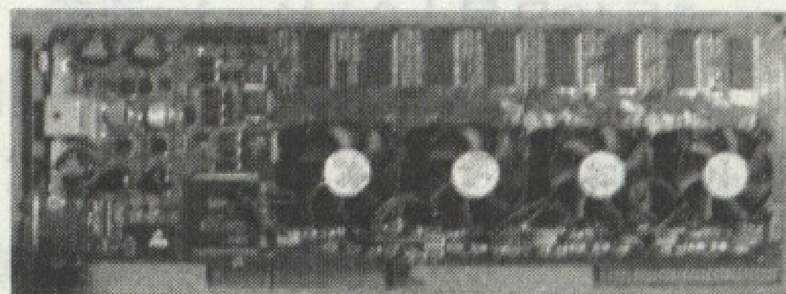
作为主要展示来年新游戏发展趋势的E3大展，主要是面向游戏产业的，相关的硬件设备自然不少。所以，众多游戏硬件新玩意也在E3上纷纷一试身手，抢了不少的风光。

X-BOX



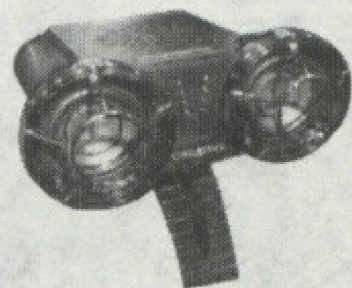
也许是最近微软的运气非常不济（刚输掉了官司，又面临将被肢解的危机），故此他们在本次隆重将这款号称“PS2杀手”的X-BOX游戏平台于洛杉矶会议中心举办的E3大典上推出。按照先前于GDC2000上公布的消息来看，X-BOX本身就是一台拥有最新3D图形以及音频技术的电脑，也是迄今为止，我们所知道的最强劲的游戏主机平台。按照微软的说法，X-BOX的机能将是索尼Playsation2的数倍以上，而且在3D的实现方式上有重大的突破。

Voodoo5 6000



很奇怪，在这次的E3大展中，3dfx的Voodoo5 5500AGP似乎销声匿迹了，各大媒体以及网站都没有任何下挂的报道，这是在让人感到3dfx似乎已无当年之勇了。不过，3dfx还是有所作为，就是Voodoo5的旗舰级。

PlayWorks PS2000



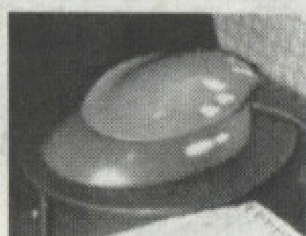
超级大厂商Creative以其EAX音效系统为主打，推出一款外形十分前卫的“PlayStation2专用音效”系统—“PlayWorks PS2000”向各界展示。

Nomad Ⅱ Jukebox



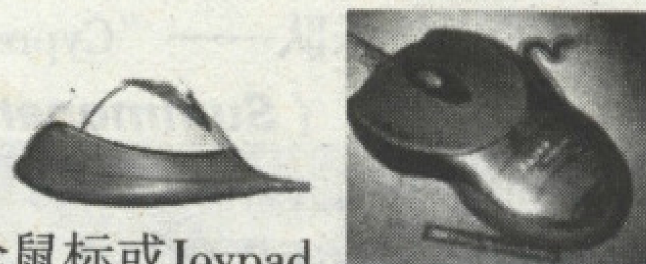
Creative在E3推出三部NomadⅡMP3机。其中两部MP3机NomadⅡ及NomadⅡMG，相信大家都应该已了解过了，而另外一部就是外形跟手提CD机相若的NomadⅡJukebox。NomadⅡJukebox除了大家在资料图片所显示的蓝色外壳之外，亦有一款为银色机身。NomadⅡJukebox是一部拥有6GB容量的MP3 Player，可以储存超过100小时CD质素的音乐，而外型与一般手提CD Player无异。这部可直接读取烧录在光盘上MP3音乐文件的MP3机单价为399.99美元，对于部分玩家来说还是有一定吸引力的。

Microsoft游戏控制器



Microsoft除了在X-BOX上卖弄玄关外，还专门辟出地方，示范这个新款游戏控制器SideWinder Strategic Commander。基本上，它除了可当作鼠标使用之外，上层更可以左右旋转，十分适合用来控制一些需改变视点方向的游戏，如《模拟城市》系列及《上帝也疯狂》系列等。

甲虫型鼠标——Booms lang Razer



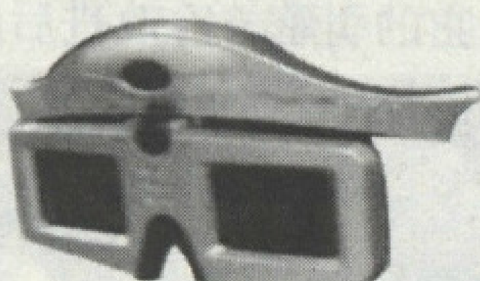
形状有几分像甲虫的鼠标Booms lang Razer，最大卖点是移动非常灵敏。一般鼠标只能达到300至400dpi的灵敏度，但Booms lang Razer则高达1,000dpi之多。不过最吸引人的不是这只鼠标，而是挂于展览摊位中的概念产品，无论鼠标或Joypad的外形都非常独特。

JAMCAM3.0



由KB Gear Interactive生产的数码相机JAMCAM3.0，其外貌不敢恭维，体形既大且重量亦唔轻。JAMP3机身只内置16MB内存，但可加装MMC卡来增加记忆容量，至于其它功能则欠奉；而JAMCAM3.0最高解象度可达800×600，若不加装MMC卡，机身内的内存只足够储存8张640×480解象度的相片。唯一庆幸的是定价较低，价钱约100美元。

VRJoy

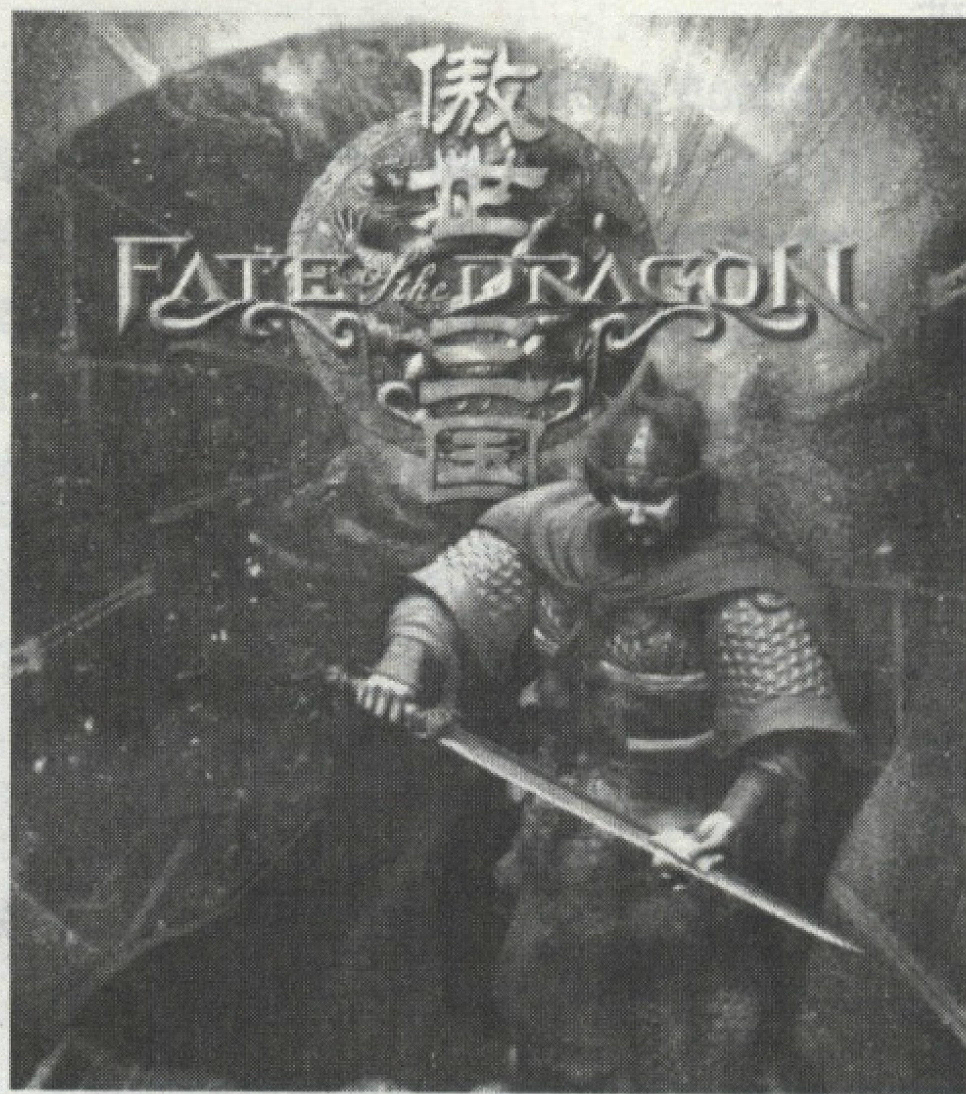


在这次E3中，另外的一个有趣的产品就是VR Standard Corp的“VRJoy”。虽然其只是以往那将影像一分为二的立体眼镜而已，不过出来的效果十分好，而且将会以60美元的合理价钱推出，实在有吸引力。根据一些籍此试玩《星球大战前传Ⅰ——赛车手》和《虚幻世界》两个3D游戏的玩家反映，的确带来了不少新鲜感。“VRJoy”的原理是以软件将输出画面一分为二，再配合其立体眼镜就可以产生立体感十足的影像。其设计更可以在配戴眼镜的情况下使用，设想绝对周到。而同时VR Standard Corp还有一款可以不放在桌上，反而是可以拿着自由使用的Airstik2000 Joystick，将游戏的立体感推上另一个境界。

中国游戏在E3

在E3的电脑游戏展台上，我们还看到了一个熟悉的身影，那就是由目标软件奥世工作室开发的《傲世三国》（Fate of Dragon）。它是由Eidos进行海外销售及推广，并作为Eidos今年主推的6部作品之一出现在本次E3大展上的，它的出现引起不少观众的兴趣。虽然并非国产游戏首次进军E3，但以这种模式与国外发行商直接合作还是破天荒头一遭，或许能给步履维艰的国内游戏公司带来希望的光明。

下面是目标公司总监张淳在会展现场的亲历花絮。



5月10日早上8点Marriot酒店

和EIDOS通了电话，得知参展的新机器没有安装视频播放程序。（都什么时候了，才安装测试！），赶快在Compu USA 捡了张免费的AOL的安装程序。回去一看竟然还包括一个月的免费使用！好的不能再好了，我就“试用”一个星期！和北京的同事联系过后，折腾到深夜3点才算把驱动全部下完。

5月11日上午，洛杉矶会议中心。

150美金的注册费并没有挡住滚滚的人潮，10点才正式开幕的展会，才到8：30已是人头攒动，热闹非凡了。而展厅里隐约传来的节奏强烈的乐声更催促着，膨胀着所有人的热情，E3又来了。

和前几年不同的是小公司几乎绝迹，记得两年前在E3上看见韩国8家开发公司一起设的一个小展位时还曾幻想有一天由中国开发商组成的联合舰队登陆E3……而今天游戏规则似乎又把这一天拉远了。更多的小公司像目标软件一样，通过一家代理公司把自己的产品推向市场，比如《傲世三国》。今年参展的游戏产品的整体水平应该说是高于往年的。

5月12日上午，洛杉矶会议中心



也许是美术上浓浓的东方风格，吸引了很多老外的注意了，但大多数只是看一会就会再去转别的展位了。

也有一个例外，一个略略发福的老兄在电脑前奋战了一个多小时，当我想进一下地主之谊稍稍讲解一番时，他却连连摆手。后来一聊才知道他是帝国时代2的游戏设计，发现《傲世三国》有很多新的设计，他想自己发掘一下。

今年没有签约任务，心情就比往年好了很多，加上《傲世三国》的展出无疑为我们工作室的实力做了最有力注释，几个会议都是轻松而颇有成果，我也有了更多的时间看看其他的产品和公司。所有产品的开发水准无疑都在提高，国内像目标这样从一开始就把目光盯住国际市场，投入大量开发资金的公司已经很少了，而像《傲世三国》这样开发近两年，十几个人的开发队伍却是实实在在的小制作！

5月13日下午，洛杉矶会议中心

展会4点就要结束了，各个公司更加疯狂派发各种宣传品，有的还真的很有创意，像一个挂在脖子上的酒杯。一个可以保持一周左右的游戏Logo的纹身图案。有的广告咱们国人可能无法想象，在会议中心的所有厕所的小便池的过滤网上竟然还赫然印着“Hot.Net”……呵呵，这帮老美。



5月14日中午，去机场的TAXI上

带上了一箱子的宣传品，我的行李一下子重了好多，开出租的是一个很健谈的女司机，一上车就感谢E3带来了她生意兴隆的一周，当得知我来自中国时，她更兴奋了，告诉她是个中国迷，喜欢来自中国的一切东西，不知是恭维还是出自内心，她说中国一定是这个世纪最伟大的国家，她最大的愿望就是来中国旅行。希望她的愿望不会过多久就能实现。

明年E3再见！

附录：E3’2000部分获奖名单

最佳PC游戏：《黑与白》（Black & White），Lionhead Studios制作，EA发行

最佳动作游戏：《幽浮——联盟》（X-COM: Alliance），Microprose制作，Hasbro Interactive发行

最佳冒险游戏：《愚蠢的入侵者》（Stupid Invaders），Xilam制作，Ubi Soft发行

最佳在线游戏：《混沌之地》（Anarchy Online），Funcom制作，Funcom发行

最佳桌面游戏：《美国人麦克基的艾丽丝》，American McGee's Alice，Rogue制作，EA发行

最佳解迷游戏：《神话Ⅲ——流放》（MystⅢ: Exile），Presto Studios制作，Mattel Interactive发行

最佳RPG游戏：《无冬之夜》（Neverwinter Nights），BioWare制作，Interplay发行

最佳竞速游戏：《疯狂都市Ⅱ》（Midtown MadnessⅡ），Angel Studios制作，微软发行

最佳模拟游戏：《B-17空中堡垒Ⅱ——第八势力》（B-17 Flying FortressⅡ: The Mighty Eighth），Hasbro Interactive制作，Microprose发行

最佳体育游戏：《托尼·豪克超级滑板Ⅱ》，Tony Hawk's Pro SkaterⅡ（冰上运动），Neversoft Entertainment制作，Activision发行

最佳策略游戏：《地面控制》（Ground Control），Massive Entertainment制作，Sierra Studios发行

也谈《剑侠情缘Ⅱ》

本刊编辑部

西山居这次历时两年制作，并斥资人民币近30万元宣传推广的作品《剑侠情缘Ⅱ》真的快要上市了。毋庸置疑，作为国内第一IT娱乐媒体，我们是要花一些篇幅来为它做做催生工作。实际上我们已经在2000年的05、06两期在两个栏目中分别用不同的形式为它作了介绍。并且在3月光盘中免费附送了它的第三版DEMO。热心的读者应该已经玩到了吧。

一个国产游戏——我们能说些什么？“这是一个伤感的爱情武侠RPG，故事发生在南宋（要么是明清）末年，某某教教主的儿子已经长大成人，这一天他练功回到家里，突然发现……游戏画面古香古色，充满了诗情画意……更值得一提的是它那富于民族特色的音乐……”总是如此，千篇一律。可我们还能说些什么？



▲ 这是《剑侠情缘Ⅱ》目前的人物肖像

在那个炎热得令人慵懒的下午，我见到了西山居的创始人裘新。望着他头上的薄汗，我记起了他过去亲口说过的话：“热爱游戏，痴心不改。”

这次他带来的已经是《剑侠Ⅱ》的第四版DEMO了。整个界面和图标都有了大改观，吸取了国外近期游戏的最新经验。据说许多内在数据也作了更好的调整，第三版DEMO的BUG也去掉了。

这次带来的新消息相信大家也会感兴趣。第一个是延续了《剑侠》系列的优良传统，在音乐制作上与专业人员合作。这次他们请到的是当下最走红的女歌手谢雨欣——就是《将爱情进行到底》主题曲唱红九州的那个靓丽的女孩。录音场地租用的是中央人民广播电台120平米录音棚。其中一句“冰雪少女人凡尘”就录了十几遍之多，裘新说有一天一直录到晚上12点才结束。这么敬业地工作，也算对得起西山居的巨资相邀了。



谢雨欣在录制主题歌



第二个消息是西山居和台湾厂商进行了接触。台湾厂商在看过《剑侠Ⅱ》的DEMO后，决定承担重新描绘人物头像的工作，他们认为现在游戏中的人物肖像与游戏内容脱节。笔者在测试过程中对此也有所感触——这似乎是整款游戏中比较薄弱的环节。其实在游戏中有一个不令玩家憎恶的肖像是很重要的。日本游戏就很懂得这个道理，他们创造的不仅是游戏，更是偶像和财富。

在演示DEMO的过程里，裘新反复表示希望媒体的多多协助，从他的表情可以看出，这两年来，他把赌注全押在这个产品上了。凭心而论《剑侠情缘Ⅱ》已经将国产游戏目前的动能发挥到了极限，但是我们时刻都发现，原来海外发展得比我们更快……越是有活力的产业，竞争也就越严峻……笔者注意到在游戏包装盒上写着这样一句话：“将国产游戏进行到底。”西山居已经把话放在这儿了，让我们祝它一路走好！

本月新闻热报

●由网易主办的QUAKEⅢ大赛的第一次赛事已于不久前圆满结束。比赛当天北京当代商城现场聚集了许多闻声而来的观众，其中也混入了一些前来观战不动声色的个中高手。在小组赛中，网易组成的蓝队以3：0的成绩打败了以《大众软件》杂志社和263网站联合组成的红队。从比赛一开始，红方队员就连连抱怨机器配置不爽，游戏画面跳帧的问题。而蓝方始终一言不发。在比赛的第三局，红队积极运用引蛇出洞、优势围歼等战略战术，但仍未挽回败局。蓝队夺冠后又与在场的幸运观众组成的杂牌军进行了友谊对抗赛，结



现场围满观众


蓄势待发

果竟兵败滑铁卢！

"确实有跳帧现象！"比赛结束后蓝队代表这样说。

●借着电脑节的热势，奥美电子在京举办了一个LEGO电玩的展示活动。它包括了全球四大玩具厂商之一的丹麦LEGO公司自行开发的一些电脑游戏产品。作为这些产品在国内的全线代理，奥美电子已经着手对引进游戏进行汉化。

展示现场比较引人注目的是一款名为"创智电脑机动系列"（MIND STORMS ROBOTICS——INVENTION SYSTEM）的高科技产品。它通过一块内置电脑程式颗粒（RCX）的积木构件，配以其他积木组成各式车辆，并且通过你亲自输入的命令组来决定它的行动。命令输入软件是安装在计算机中的，带有图形界面。更神的是你精心设计好的命令组是通过一个红外发射器由电脑下载到RCX的。这是什么概念？无线遥控啊！

输入命令后，车子就可以执行了——例如按着



展柜、现场

地上的黑色路线行驶，或将篮球投入篮筐等等。车身除了马达之外，还通过轻触式感应器和光线感应器这种前卫的科技产物来实现你和它共同的愿望——比如它会避开悬崖，以防摔坏自己。

这个产品系列上千元的价位或许会影响它的普及，但是可以让我们的孩子离前沿娱乐科技更近一些。当天现场就吸引了不少好奇的家长和孩子。一位观众指着正在展台上兜圈子的小车问："这个卖么？"奥美电子主管LEGO市场的彭小姐哑然失笑："卖啊！"

●育碧（UBI SOFT）近期将代理它有史以来的第一个国产游戏。这是一个叫"联盟"的四川游戏制作小组开发的一款类似于《魔法门之英雄无敌》系列的作品。"无论如何，我们要代理更多的国产游戏，为国产游戏的振兴出一份力。"育碧发言人这样说。

●新天地的名牌产品《铁路大亨 Ⅱ》现在出了1CD、25元的续篇《铁路大亨 Ⅱ——21世纪》，它包含了18个基于三大时代背景的全新任务。这次我们将随着铁路重返二战炮火纷飞的欧洲战场，将肩负起为盟军运输部队和补给的重要使命，或是设计并打通连接英国和法国的海底隧道，或是在南极大陆开拓新的运输网……



●由中青旅创先代理的台湾昱泉科技的全3D武侠RPG《笑傲江湖》将于近期在两岸三地同步上市！此前它并没有引起笔者的注意。直到最近看过了它的最新DEMO，发现不论是忠实于原著的金庸迷、RPG迷还是格斗游戏迷都不应错过这款大作。如果说制作小组用10年时间孕育了这款游戏引擎是有点夸张，那么金庸亲笔题字可是千真万确的事实！4CD，68元，全3D的人物，全3D的城镇，《铁拳》式的战斗场面，我们的大侠再也不是卡通人物了！



●5月17日下午5:30，在深圳帝豪大酒店，深圳金智塔电脑软件有限公司与韩国SK电讯SK株式会社正式签订合约，共同投资在深圳成立金智塔鲜京软件有限公司。新公司的主要业务是



大力开发电脑游戏及互联网游戏。公司规模之大在国内是罕见的，仅从事游戏软件开发的人员就将达到200余人。不久金智塔将就此事在深圳召开大型新闻发布会，届时将邀请国内官方人士及IT业知名媒体与会，向外界进一步公开今后合作发展的相关事项，希望能得到业界的充分重视。



洛克人危机

MEGAMAN LEDENG

北京 枫茗轩工作室

遥望天空，一切都如此神秘……是否遥远的外太空真的存在外星人？时间流逝到了22世纪，人类不断地探索以逐渐揭开外太空神秘的面纱，游戏的故事也就发生在这个随时会发现新知识，而又随时会面临危险的年代。

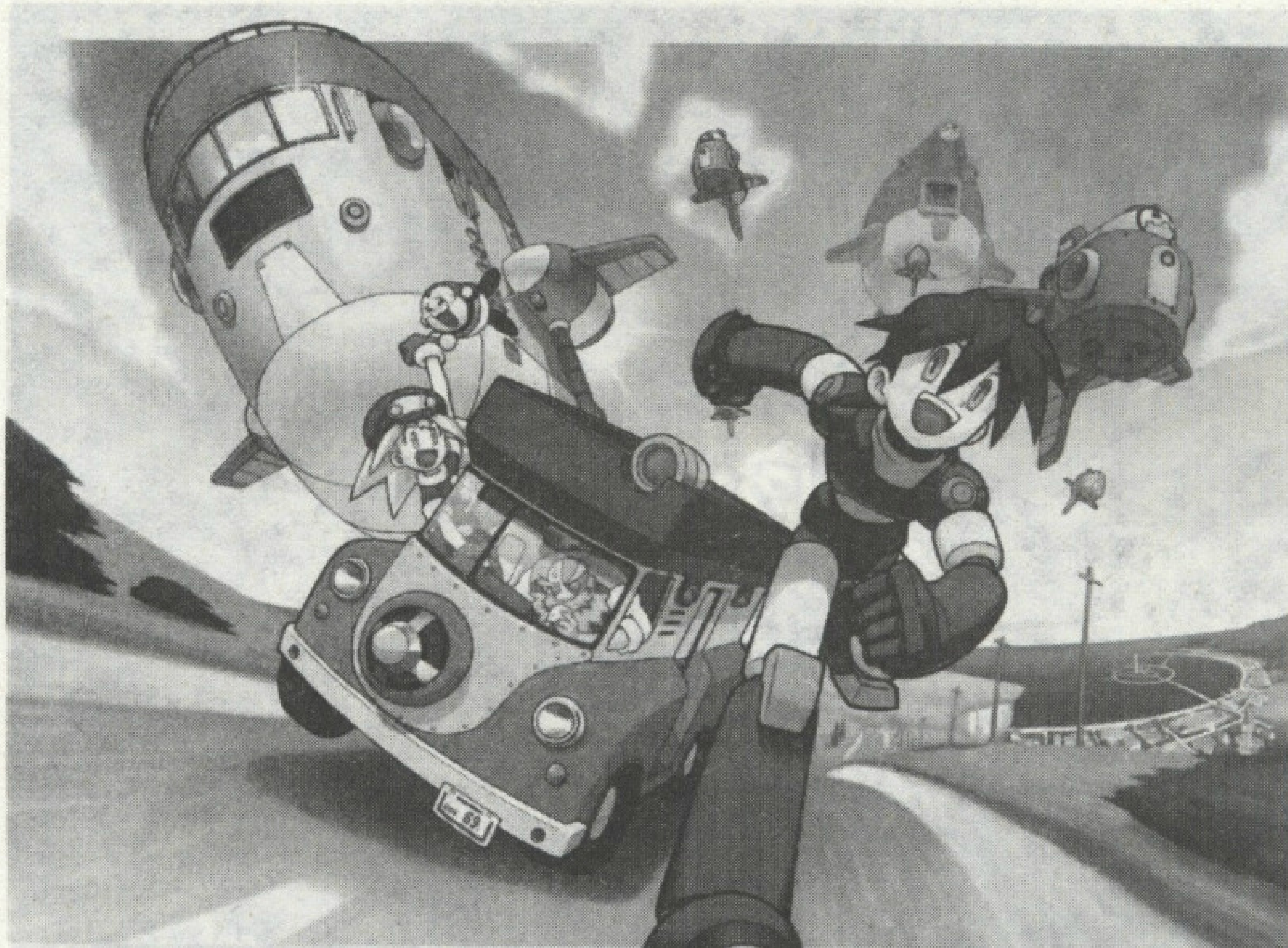
多年来CAPCOM公司已经制作了一系列的2D洛克人游戏，受到了玩家们的普遍欢迎，越来越多的人喜爱上了这款战斗游戏，成为千千万万保卫地球、捍卫人类尊严与荣誉者中的一员。洛克人诞生的时候正是动作类游戏风靡一时的时代，敦厚可笑的洛克人形象，凭着坚定执着、勇敢无畏的精神，一开始就赢得了大批玩家的支持。这个游戏最大特色就是维持传统，敌人、朋友大都是老面孔。像传统的动画片，虽然好人死不掉，但是坏人也打不光。于是，战斗就不断地延续下去，“洛克人”游戏系列经常受到玩家们批评的原因也就是“老套”和“幼稚”。可是，在铁杆洛克迷的眼中，也许这正是其优点。很多人就是欣赏这种傻兮兮的风格，至少有一点可以肯定，CAPCOM不会让玩家失望，每一部ROCKMAN都会让你玩得很开心……但是令人遗憾的是在玩家们期待了许久之后，Rockman系列才推出了3D版本的《洛克人危机》。

《洛克人危机》是洛克人家族较新的一位成员。由CAPCOM制作，先是发表于PLAY STATION，美版名称为“MEGAMAN LEDENG”（ROCKMAN在欧美的名称就是MEGAMAN）。目前PLAY STATION上大约有7、8部《洛克人》，半数以上是旧版本的移植，“X4”，“DASH”等几部是以32位机为平台开发的。

这部《洛克人危机》和以前的洛克人游戏最大区别就是游戏不在是纯粹的横版动作游戏，而是一部动作角色扮演游戏。故事讲述的是：遥远的未来世界，地球上各大陆块几乎全部沉没在海底。人们犹如被遗忘了的文明一般，在残存的大陆上发展出独自的文化与秩序而生存着。而与一般人不同，一群以挖掘过往文明为生活的人出现了，我们称之为“寻宝者”。寻宝者之中有着各式各样的人，这些人的目的也五花八门。有一天，超一流的寻宝者“巴雷尔”在寻宝过程中捡到了一个婴儿，他将这个婴儿取名为“洛克”，并且将他和自己的孙女“萝儿”一起抚养长大。十年的岁月过去了，一起长大成人的洛克和萝儿，决定继承萝儿失踪双亲的遗志，成为寻宝者。他们认为这是寻找双亲唯一的手段。而且，退休了的巴雷尔也以那两位小小寻宝者的顾问身份重出江湖。过了4年……探寻着双亲留下的“伟大遗产”线索的他们持续着寻宝者之旅……

玩家需要在一个一个小岛上来回移动，不停地和敌人战



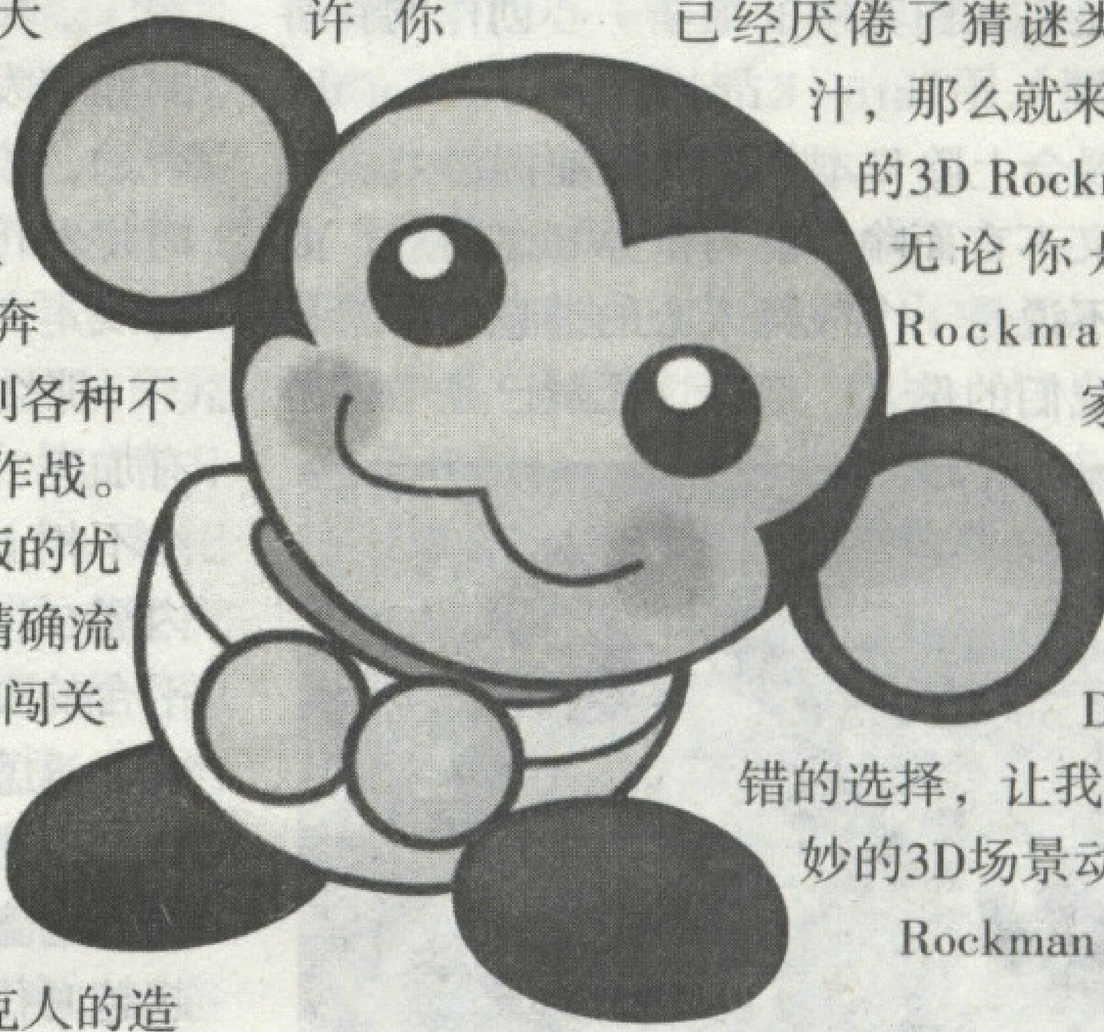


当你玩过这款游戏后，你一定会很高兴拥有了它。《洛克人危机》对整个系列和CAPCOM公司来说是一个值得庆祝的突破。新的角色和情节的加入给游戏增添了不少新意。3D场景的动画制作给玩家带来了一种全新的感受，这是以往的任何一款2D洛克人游戏所不能比的。同时在进程的设计上也有所改变，节奏比以往有所缓和，每一次也不会有太多的敌人同时出现在屏幕上。这样可以使玩家在杀敌通关的同时享受《洛克人危机》精彩的画面设计。

或许你已经厌倦了快打类游戏单一的对打场景，或许你已经厌倦了赛车类游戏竞速时高度的紧张刺激，或许你已经厌倦了角色扮演类游戏的虚无缥缈的空虚，或许你已经厌倦了射击类游戏的枯燥乏味的画面，或许你已经厌倦了猜谜类游戏的绞尽脑汁，那么就来试试这一款全新的3D Rockman Dash游戏。无论你是从未接触过Rockman系列的游戏玩家，还是已经尝试过2D Rockman游戏，这一款Rockman Dash将是一个不错的选择，让我们一起驰骋在玄妙的3D场景动画中吧。

Rockman，冲锋！

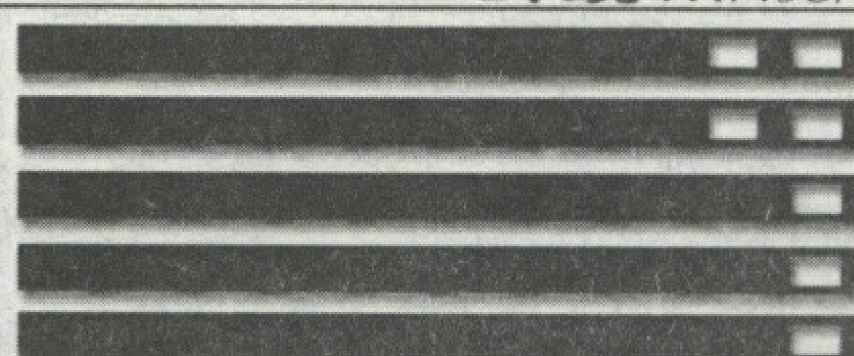
斗，不断地了解各种信息，从而寻找出自己父母的下落和“伟大遗产”的所在。在这个游戏中，故事情节的成分被大大提高，各种线索都需要玩家自己仔细收集。

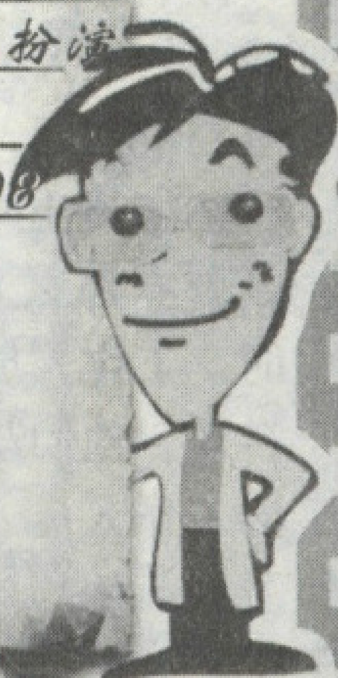


虽然说《洛克人危机》是一部RPG游戏，但是本作中依然继承了该系列游戏作战画面火爆的优点，洛克人可以在不同的层面上快速奔跑跳跃，在战斗中通过隐藏的通道可以收集到各种不同的先进武器来装备自己和各种各样的敌人作战。游戏控制非常好，操作简便灵活，继承了2D版的优点。洛克人的3D化，不仅丝毫没有影响2D的精确流畅的操作感，充分保留了洛克人传统的靠技巧闯关的乐趣，而且在此基础上创造出了3D的视觉效果，让你在视觉上对洛克人的世界产生全新的感受，对那些已有些厌烦感的老玩家们可算是一个不小的进步了。就总体而言，洛克人的造型并没有太大的变化，背景到角色造型还是很卡通，很可爱。尽管曾经有大部分的玩家对这一系列游戏的音乐表示不满，但是本作动感十足的音乐配合快节奏的场景设置，却使玩家充满强烈的冒险感，在紧张刺激的对抗中享受胜利的快感。在游戏中每过一段时间，玩家就会遇到一个较为强大的敌人，即所谓的BOSS。当然，BOSS也不是无法对付的，只要你掌握了BOSS的致命弱点，便可以用各种富有变化的攻击组合一举击败BOSS。不过要想找到这一必胜法宝，玩家们可要多下一点功夫才行。相信以前2D洛克人游戏的玩家一定能很快得心应手。

总评 85

制作	Capcom	类型	动作角色扮演
发行	育碧软件	语言	简体中文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

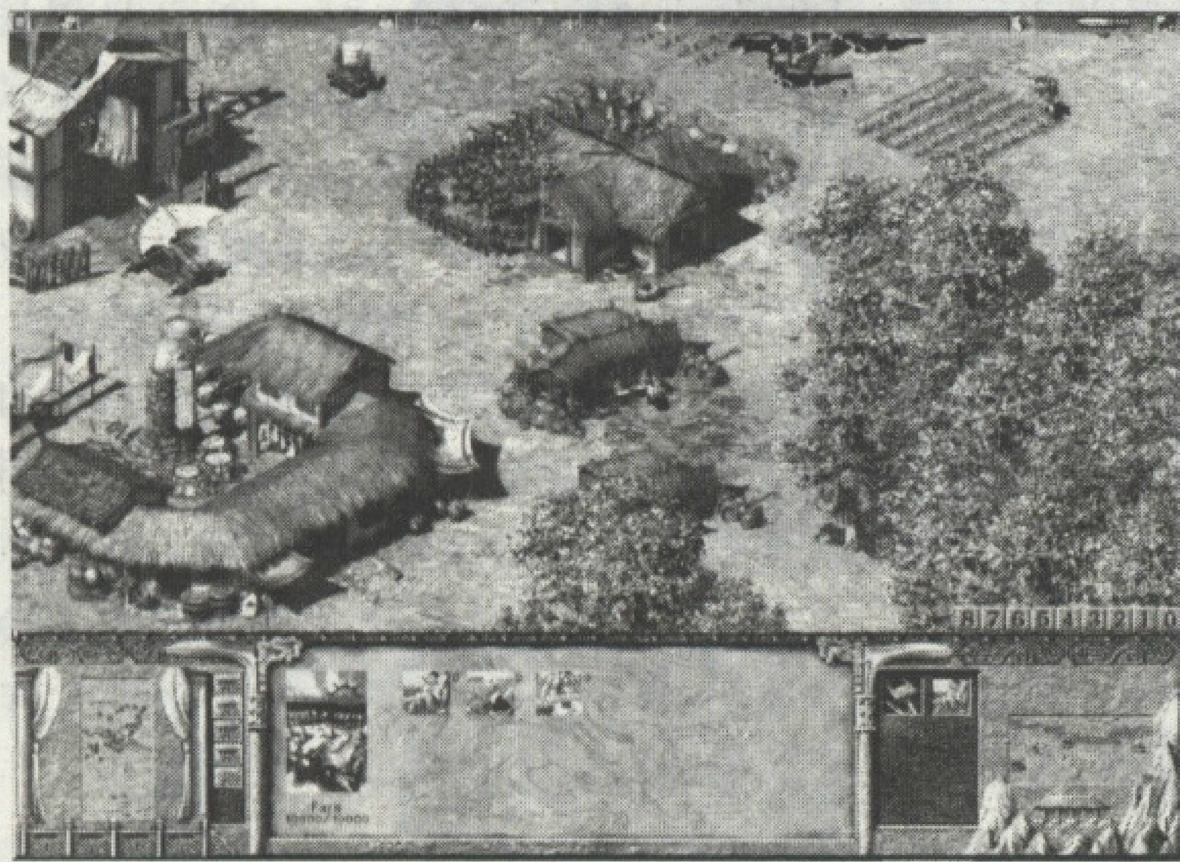






北京 枫茗轩工作室

想必稍有资历的玩家都不会忘记1998年初面世的《铁甲风暴》吧？这款由国内目标软件公司奥世工作室制作的即时战略游戏曾让大批玩家热血沸腾，仿佛看见了中国游戏业灿烂的明天。可是自此以后一切却又归于沉寂，奥世工作室似乎从人们的目光中消失……两年转眼即逝，时光不经意间划过世纪。当游戏界的新千年盛事——E3大展来临的时候，一瞥惊虹照亮了每个中国玩家的眼睛。盛大的节日里竟然出现了中国游戏的身影！热切地搜索目光最终定格在同一个目标，同一个奥世，还有奥世人历时两年、苦（一个苦恐怕不足以表白其中的艰辛）心创作的新游戏——《傲世三国》（Three Kingdoms: Fate of the Dragon）！作为展会上除日本外唯一的亚洲游戏，其中蕴含的重大意义不言而喻。能与世界知名游戏厂商同场亮相，不能不说是一个鼓舞人心的消息。尽管最后的评奖还没有我们的份儿，但是这无疑已是中国游戏业的一大进步了。《傲世三国》在E3大展展出时还有一个花絮，也许各位听了更能增添某种情结。该游戏在E3展出时，游戏展台前观看的人并不是很多，但是就有那么几位外国人立在那里足足待了一个多小时。工作人员于是上前询问是否需要给他们演示一下游戏，他们却摇摇头，声称在自个儿琢磨。后来我们的工作人员才知道，这些人原来是《帝国时代Ⅱ》的游戏策划！



引起“帝国人”的兴趣并不让人意外，因为《傲世三国》在游戏的某些方面与之有着一定的“渊源”。然而真正能证明游戏实力的事实是：国外游戏制作与发行的“大户”EIDOS，已经与目标公司签订合约，成为《傲世三国》在海外发行的代理公司，同时将发行多种语言版本，多么令人振奋！这才是国产游戏走向世界的一大步！

那么是什么令得EIDOS对《傲世三国》如此青睐有加呢？“……在制作水平上与国外知名的游戏制作组不相上下，而其浓厚的古代中国风格和深厚的文化内涵在世界上则是独一无二的。另外此款游戏对运行平台的要求比较低，会令更多的玩家有条件玩这款游戏，这意味着产品所具有的市场潜力很大……”。看，正是因为该游戏具有中国其它非游戏产品所共同拥有的竞争优势——价廉物美，才促使了EIDOS作出超越时代的决定。与国外相比，该游戏“价廉”是毋庸置疑的，那么“物美”又体现在了哪些方面呢？让我们来看看。

“经营策略＋即时战略”，这是《傲世三国》的定位；“天下英雄谁敌手？曹刘！生子当如孙仲谋。”这是整个游戏的主题；而灿烂的五千年中国文化则给予了游戏深厚的底蕴。看看《傲世三国》，不难发现游戏又将围绕历史上的三国时期展开。其实相关题材的游戏已经很多，最早的日本KOEI公司的《三国志》系列如今已出到了七，另外还有什么《三国演义》、《卧龙传》等策略类游戏，以及《升龙三国志》、《三国群英传》、《官渡》等即时三国游戏。不过，这些或早或晚的产品是无法跟现在的《傲世三国》的风头相比的。

游戏发生在公元184年至公元280年间，也即历史上发生黄巾起义和最后司马炎消灭吴国、结束三国割据局面的年代。玩家在战役模式里将可以选择扮演曹操、刘备和孙权3个老少皆知的历史名人，通过种种考验成为华夏的统治者。尽管最终的结果都将改变历史，但是极其详细地考察了三国历史的游戏制作者们为大家全力展现了真实的三国时期。所有建筑、人物造型、兵器和兵种都完全按照史料制作，而科技、祭祀和平民关于民风习俗的对话将使你更加了解三国时期社会生活的方方面面。



说到游戏的经营策略，不免让我这种缺乏耐性的人害怕。多达20余种建筑，包括不可修建建筑、普通建筑、军事建筑和标记建筑4类，为城市提供了丰富的发展方向。另外游戏引入了国运、民心、声望、内政、外交、灾害、祭祀、科技、贸易等经营要素，使得作为君主的你将有着数不清的事情等待你去做。比如内政经营里，玩家要通过安排生产、招募武将和民夫，努力发展自己的经济和军事实力；利用外交可以改变与其他君主的关系（敌对、中立、盟友和友军4种关系），这使得游戏的交互性大大加强；通过科技研究玩家可以获得武将技能、作战装备的生产技术或者升级作战单位和建筑的属性，常常让你难以取舍；祭祀恐怕是以往游戏所不见的，它主要是为了减轻灾害……另外，各项要素之间还相互影响，比如君主的声望、民心与招募武将的结果和费用有关，民心、治安度、人口也是相互制约的因素，国运的提高能够相对降低灾害，优秀的科技官员可以提高研发速度……总之，玩家要想成为一代明君，就必须注意到上述各个方面。

经营策略的灵活运用，最后都是为了服务于即时战略部分。游戏中玩家在建立起强大的经济与军事实力后，就要踏上攻城夺地的浴血征程。《傲世三国》的即时部分恐怕也是大家从没有见过的。仿佛是为了追求历史的真实，军队出征时必须要有辎重车，以便野外搭营，恢复士兵体力；同时还要保证军粮供应，因为游戏里的士兵随时都在消耗食物，如果食物缺乏，后果不言而喻。这点对于双方都是至关重要的，因此围绕这一点产生了很多的战术，比如你可以趁敌立足未稳，体力不足之时，发起突袭；比如你可以偷袭敌人的运粮队，断绝敌人的食物供应。当然，反过来敌人也可以如法炮制。除了野外作战，奥世人也将历史上的攻城战真实地展现在了大家面前。游戏里攻城一方将处于不利地位，高耸的城墙成为坚不可摧的屏障，玩家可以利用的攻城武器就有投石车和云梯，云梯大家都知道是什么玩意儿吧，你将指挥你的士兵冒着敌人如雨的飞矢强行登城，代价自然巨大。而如果你已经研发出了天神鸢，那么恭喜你了，你又有了从空中攻城的方式。由此看来，《傲世三国》里玩家真的到了和电脑斗智斗勇的时候了。

游戏有关内容方面可圈可点的地方还很多，三言两语只可露出冰山一角，还有那300多名武将，各种有趣的人员兵种（比如民夫转职成军人后，一旦经济需要，还可以马上“复员”，改为资源生产），多达一百余项的科技研究，各种装备的生产、各种资源的收集……凡此种种，不一而足，玩家绝对不会有无所事事的时候。更何况各种技战术的运用，以及对部队的灵活指挥都需要你的脑细胞呢。

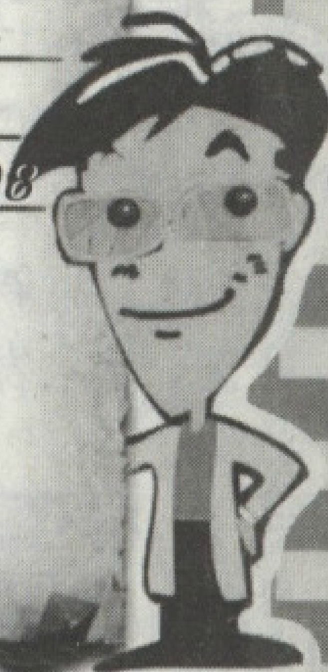
前面提到《帝国时代Ⅱ》与《傲世三国》的渊源，读者这里应当已经看出来一点了吧？没错，傲世的建设、人员、资源、作战，与《帝国时代Ⅱ》均有几分相似，不过同是作为即时战略游戏，这种相似也是不可避免的，二者真正的相似，还在于游戏的画风上。巨大的建筑同样细腻而真实，其它更加细致的场景和人物造型，以及逼真的自然环境，都令每一个初见到的人想起《帝国时代Ⅱ》。

《傲世三国》拥有好的游戏内容、画面风格和音乐，再加上低配置要求，这一切都表明咱们还是有能力做出精美游戏的！

总评 84

制作	目标·傲世工作室	类型	即时战略
发行	EIDOS	语言	简体中文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

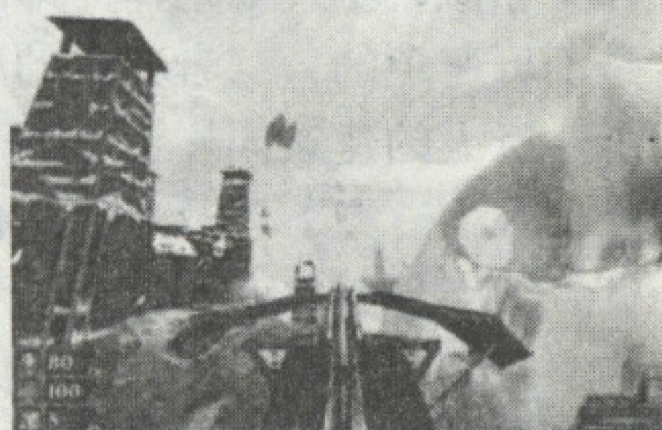
画面
音响
操作
剧情
娱乐



Flying Heroes 飞行英雄

编者的话 自从电脑编程人员学会如何使简单、呆板的平面造型变得生动起来，电脑游戏产业便开始沉迷于飞行类游戏。第一个飞行模拟游戏是SUBLOGIC的《F-15 STRIKE EAGLE》。游戏空降的迷人背景简直让玩家神魂颠倒。之后又有一些极为新颖的旋转动作流传下来，还有一些超现实的战斗游戏，像EMPIRE INTERACITIVE的《米格战斗机》和SEGASOFT出品的怪异空中比赛游戏《疯狂战机》，都深深吸引着我们。有足够的证据可以证明，过去10年中最激动人心的飞行类游戏是牛蛙公司的《魔毯》系列。游戏中自由形态的飞行战斗，动态成形的地形和高品质的图形，在评论家中有非常好的口碑。以前似乎从来没有什么游戏可以有如此一致的评价。在战斗动作游戏里有较高评价的《隐藏的危险》的开发公司——ILLUSION SOFTWORKS，一直都在研究设计一种更能被接受的飞机倾斜转弯动作。当他们从《魔毯》的3D飞行战斗动作中获取灵感后，便决定了对游戏《飞行英雄》（Flying Heroes）的开发。领航的汽球把目标对准疯狂的魔毯驾驶者时，飞行的蜥蜴也加入了战斗，并对飞船进行功击；或是骑在战马上进行冲浪时，对巨鸟施行魔咒……这些都是在《飞行英雄》中会出现的情节。在这里很难确切的告诉你游戏给予我们的新奇和震撼，只有真正进入游戏时，才会发现这和以前玩过的游戏的确不同。



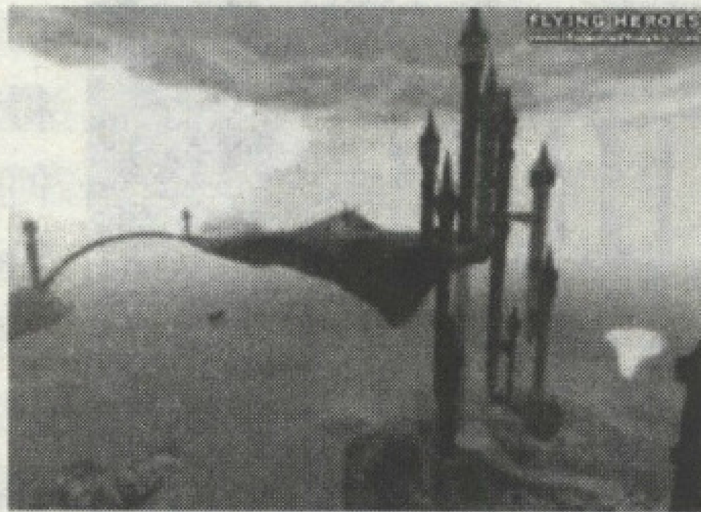




浙江 ALI 《飞行英雄》的视觉引擎是由ILLUSION SOFTWORKS公司本部开发的，它仿制了PETRO的引擎，使玩家能在游戏中享受壮观的画面景象——爆炸、火焰、瀑布、烟雾等。比赛发生在西方的一个神秘世界里。某国陷入了科学、技术、魔力和神话中怪兽的竞争中，他们彼此反对飞行的权力。4个主力部落驻在一个小岛上，分别是MAGION、SKY KNIGHTS、LICARD RAIDERS和HAMMERCRAFT。经过许多年，他们发现了飞行的要诀，并沉迷于其中。他们训练他们的属下，并不停的完善装备，试图找到唯一合适的一种方法。很快每个部队都变得非常自傲于各自的飞行技能。MAGION的魔毯，LICARD RAIDERS的飞行的动物，HAMMERCRAFT的飞船和SKY KNIGHT巨大的鸟包围着战斗中的HESPERIA。各部落都非常自信于自己的能力，因此，HAMMERCARFT开始向SKY KNIGHTS发起挑战；MAGION向HAMMERCARFT；LICARD RAIDERS向MAGION，以此类推。HESPERIA的历史将被这一系列的竞争所改变。经过一段时间，这一竞争在有经验和成功的基础上开始形成了有组织的同盟形式。

领航员不再成为飞行比赛的中流砥柱。虽然他们依然存在，但却进入了更新更困难的层次。有些是以速度为基础的；有些焦点则集中在战斗和武器上；还有利用二者结合的方法，这也是新的特点和性质。比赛和成果是每个部落最关注的焦点。飞行员不管是否是在蜥蜴或是魔毯、巨鸟，仰或是汽球的控制中，都不得不通过结盟来升级，并且要抓住机会成为HESPERIA的冠军。承担部落所有成员交待下来的任务，奉献所有的资源和财产，只有这样部落才能被召集起来。这些钱是用来维护现有的设备，把它们升级或者购买更高级的装备。比赛的好处是什么？现在已经有点清楚了，差不多是一种交易吧。胜利的话，得到的将是飞行员、部落的荣耀，

至高的飞行头衔，当然还有奖金。



每个部落想成为空中比赛一员都有不同的理由。MAGION的目的是想在比赛中向别的部落显示他们漂亮的技术和魔法的力量。SKY KNITHTS居住在DEBOREA省，他们发现有大鸟居住在南部的山上，这些鸟有着至少120英尺的双翼。他们打算驯服、繁殖它们，以作为骑士的战骑。ABAMON的人民是最能吃苦耐劳的，他们的家园在GREY山脉的洞穴里。几年后，他们发现了也被称作GREY的邻居。这是一段非凡的友谊。可以骑着蜥蜴前往以前需要步行几天才能到达的地方，而在蜥蜴的帮助下只要一天即可到达。HAMMERCRAFT曾经是PERM省的一个强大帝国。因为这个强大帝国的没落，影响了他们在技术和科学方面的进步。不过近几年，这些被遗忘的技术渐渐苏醒了，科学家们开始制造飞行的机器、气球和飞船。





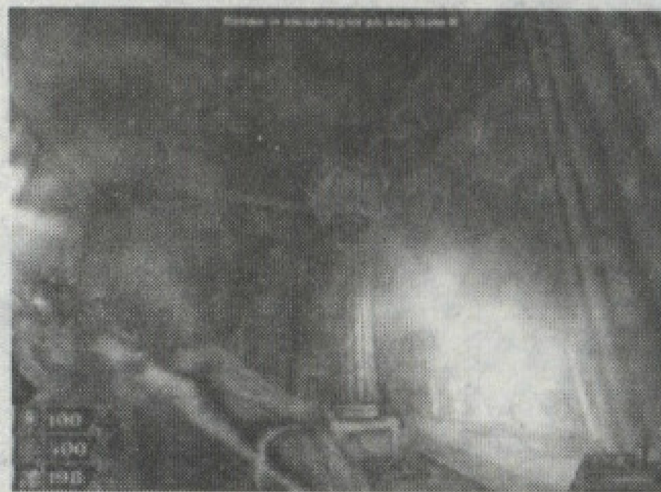
浙江 FLY 《飞行英雄》提供了几种不同的游戏方式——单人创业游戏模式，单人比赛游戏模式及联机模式。玩过单人创业模式的玩家一定会对其多样化的选项留下深刻的印象。虽然在最终特性的决定上仍有些遗留问题，但这并不会影响游戏的发行。目前《飞行英雄》为玩家提供了48种不同造型的选项。你可以扮演有着绿色头发的小阿飞、资历颇深的巫师或是带着像啤酒瓶底一样厚的眼镜……总之，有着非常多的选择。第一项比赛开始时，你是在室内的。你可以在第三人称或是第一人称模式中选择一项。不过一般认为第三人称会使你在瞄准目标时显得困难一些，因为它太占屏幕了。在游戏中我们可以发现每一个部落都有着与生俱来的不同特点和能力。另外每个部落的武器和装甲也是有区别的。游戏为每个部落提供了6种不同的单位类别和6种武器类别。每个单位和武器都有4次升级的机会。因此玩家可以根据自己的嗜好挑选不同的工具。

游戏特点：

3D硬件和PETRO引擎产生的动态光线和阴影效果。

4种部落可供选择——LICARD RAIDERS，MAGION，SKY KNIGHTS，HAMMERCRAFT。

24种飞行工具，24种武器。每一种都有标准射击和强劲射击，并且可升4级。



在经验值升高的同时，可获得金钱用来改善飞行设备。

众多不知名的人物，你可以与他们决斗，或是雇用他们作为助手。

最多6人可以通过调制解调器，LAN或是互联网进行联机对战。

编者的话 《飞行英雄》是《魔毯》的现代版，但在游戏特点和选项上重新设计过了。游戏一旦上手就很难停下来，即使在外观上有一些离奇。动画是非现实主义的，3D视觉是目前市场上最好的。在我玩过后，可以感觉ILLUSION一定花了不少时间在制作上。4个部落都非常有趣，并且各不相同。而继卢卡斯的《星球大战之赛车手》之后，这款世人瞩目的飞行赛车游戏将为玩家带来新的体验。



总评 86

制作	Take2	类型	飞行模拟
发行	Illusion Software/Pterodon	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





上海 御天行流

的装备只能在战斗中取得，玩家可以逐步学习如何掩藏身形，拾取弹药，给队员统筹分配装备。在消灭两个营地敌人和巡逻队后，队员可以暗杀西南基地里的敌人，使用手雷去炸敌人的导弹设施，之后到地图指定的地点放出烟火离开。在这个游戏中每关都是这样到达固定地点撤离的，一定要让存活的队员全部到达目标才能结束关卡。

第一关 逃生

Left for Dead

地点：安哥拉（Angola）

任务：1.消灭南部边哨营地的敌人武装；2.消灭北部营地的敌人武装；3.消灭公路上的两支巡逻队；4.炸毁敌人的地对空导弹防御系统。



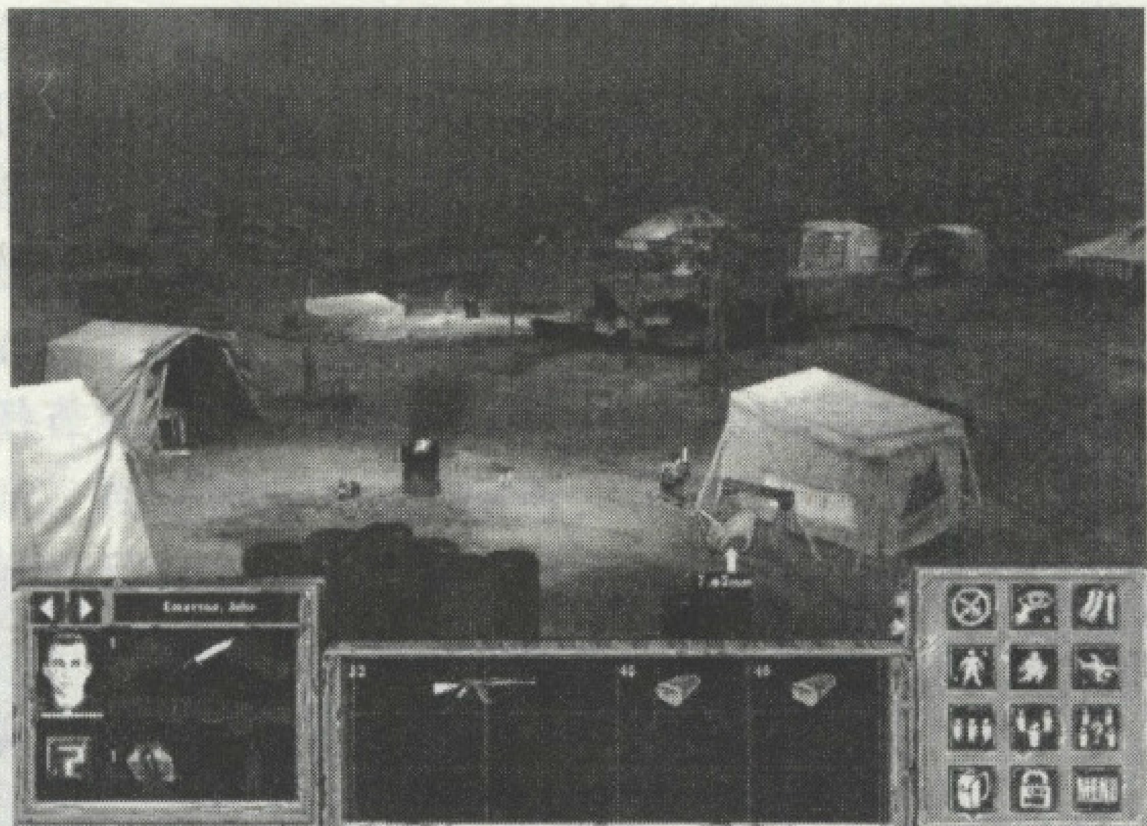
提示：本关是上手关，难度不大。队员是配备好的，由于没有资金，不能雇佣队员或购买武器。本关

攻略：任务开始时位于地图的东部，共有三名队员，只有一把匕首和药包，这时要想办法找到武器装备才行。在前方的营地火桶房可看到一名敌兵，派John潜过去用匕首干掉他（将匕首先装备到手上，当点击敌人时会出现一个圆十字），然后全部队员冲过去，可以找到不少的武器弹药。队员要根据所得到枪支的不同来分配不同的子弹，目前可以找到7mm和9mm两种。之后再到东边掩体处暗杀另一名哨兵，等前边一名巡逻兵上来也同样从后面杀掉他，如果行动中发出喊叫或声响，会将北边的几名敌人吸引过来，派队友用枪射杀他们。在杀掉这片营地所有的士兵后，会接到任务完成的提示，接着队员在营地补充弹药后朝地图北部进发。

在北边还有片少量敌兵驻守的营地，有两间木屋和一个帐篷。爬南边的山坳，再从山坡爬上去朝敌人开火，瞬间就可干掉三名士兵，然后再将远一些的敌人逐一除掉。在房间两侧的掩体里各有一名，在东边的马路尽头掩体内还有一名，杀掉所有的敌人后第二步任务完成。

在地图中央有一条东北至西南方向的公路，在路上可以看到有两队巡逻兵来回走动，北边一队有四人，南边一队有两人。北边那队可以藏身于掩体后射杀，南边的两个更好对付。最后队员们沿公路往东南找到一片基地，那里三个角落都有哨兵，可以派人爬入沟壑暗杀西南角的哨兵，即使开枪其他的敌人也不会跑来，只会响起警报让他们处于警戒状态，时间一

长没发现什么动静，他们的防守还是会松懈下来。杀掉那名士兵后可以在地上拾到手雷，爬到基地中央的那个导弹架旁把手雷扔过去（使用方法是在背包中将手雷装备上，然后用鼠标右键点击目标，药箱和铁钳等道具都是如此使用的），队员迅速撤回到南边的沟壑中伏下，一声爆炸后最后一个任务完成了。在这里你没有必要将所有敌人都杀掉，只要达成目的就可以撤离战场了。



当四个小任务完成后，会出现一条提示，这时率领队员到达地图上的蓝色圆圈区域，当所有队员到达那个地点后肖像上会出现一个焰火标志，点击它一下就可以离开这里了。在每关结束后回到总部，在这里领取佣金，可以雇佣军人或购买武器装备。在用人时要精打细算，不要在开始花掉太多资金招太多队员，因为游戏里的队员是有限的，前期队员死亡太多后面难一点的关卡就不好打了，不如用金钱买一点好武器或药包比较实在。在进入下一个关卡前要仔细分析任务指令，按照下关任务的内容来购买相应的武器，如果有额外给的装备也一定要带上，有时这是游戏过关的必需道具。

第二关 突围

Breakout

地点：安哥拉（Angola）

任务：1.歼灭叛乱军；2.找到军火库；3.到生化处理工厂炸毁化学药罐；4.夺取海上油井钻台；5.摧毁敌人补给船上的储存罐。

提示：这一关的难度适中，在到达军火库时注意切换视角，可以找到四枚定时炸弹，用它可炸掉三只化学罐和一只补给船的储存罐。在潜入敌人码头时避免从正门进攻，大门两侧有哨兵居高临下，杀伤力是很大的。往右侧墙上可找到一扇小门摸进去。占领钻井平台时玩家可能会看不到高层的平台，看到的是一些断层贴图，这时用鼠标右键按住画面拖拉可以调整视角的方向和高度。

攻略：在聆听完任务指示后，先给新队员分配好武器和弹药，率领他们冲入地图东部的营地，在那里杀掉所有的敌兵。由于队伍扩编，这里的战斗轻松得很，人员几乎没有伤亡。到达北岸的军火库必须要过一座木桥，在桥的两端有三名守卫，每边都有一支巡逻队。先避开南岸的四人巡逻队，从左侧山坳潜到桥头，杀死两名哨兵，看北岸的巡逻兵离开桥头后，队员冲过桥去杀掉北岸桥头的少数敌兵，然后往右上走就是军火库了。将四周五名巡逻兵杀掉后，用手雷炸开军火库铁丝网，如果身上有铁钳也可以剪开它。进入军火库后杀掉里面的所有士兵，接着可从里面找到手雷、散弹枪等，最重要的是拿到四枚定时炸弹（C4 WITH TIMER），补充完装备后队伍朝西北方向的工厂进发。

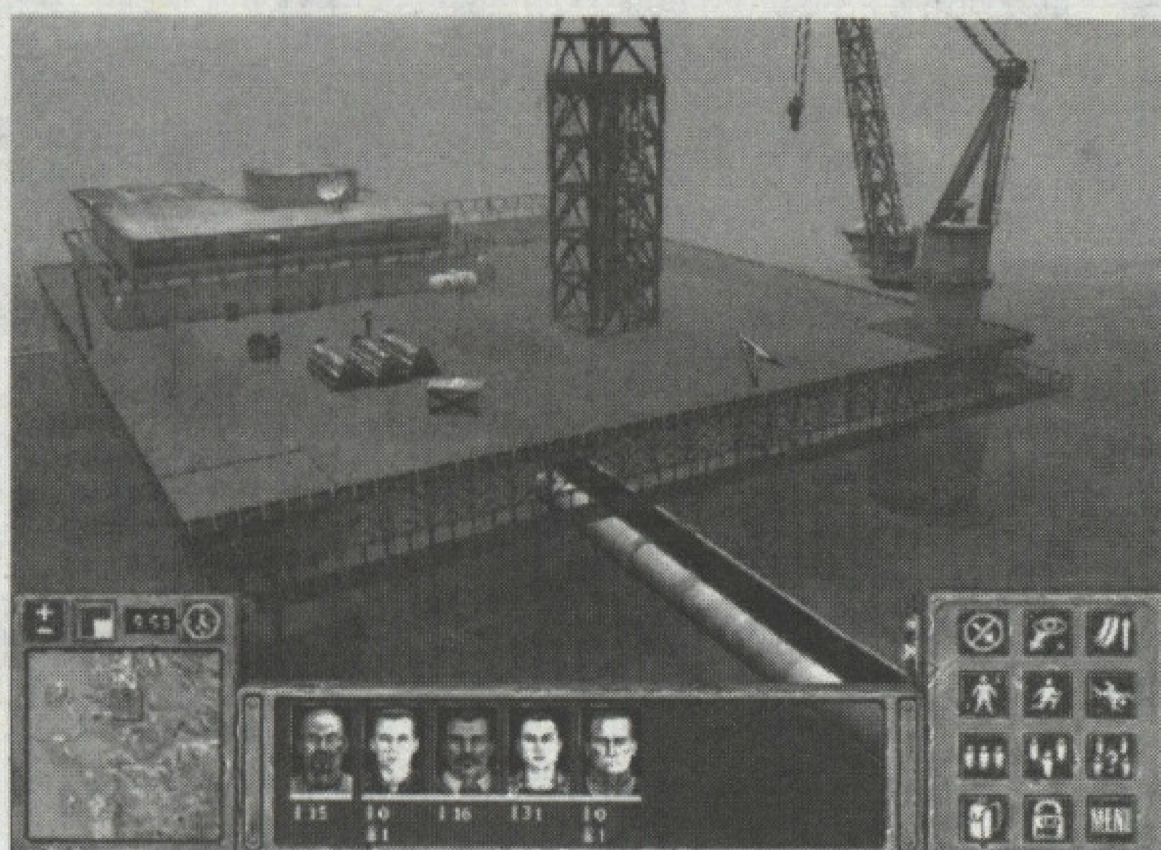
沿公路往北行会遇到零散的敌兵，杀掉后往前看到有高大围墙的化学工厂，与之毗邻的是石油钻台和码头。由于正门的两侧墙上都有哨兵，因此从那里闯进去是很危险很困难的。率队伍往右侧围墙绕行，杀掉几名巡逻兵后可在右墙找到一个小门进入院内。看到那三只化学药罐后先不要过去，中间的罐上有哨兵，这时派队员上右边一间屋顶可找到一支来复枪，用它杀掉罐上和墙头的哨兵，然后派队员到罐底去放三枚定时炸弹。放炸弹与使用药包一样，打开背包，用右键点击炸弹，然后再点击安置地点，操作是麻烦



了点，不象《盟军敢死队》将炸弹放下就行。放好后有三十秒的时间撤离，炸掉他们后清除院子里的敌兵，在另一侧的仓库里可拿到大量的弹药和药包，接着队伍往北朝码头行进。

出工厂可在海岸边看到两条通道，右边的路由输油管道架成，沿着它可以到海洋深处找到一个钻井平台，它分为几层，由通道往右走由一个竖梯爬到二

层，在这里会遇到不少敌人。先用狙击手射杀远处三层平台上的敌人，再往南边逐一杀开去。当杀光这里所有的敌人后，就抢回了油井的控制权。



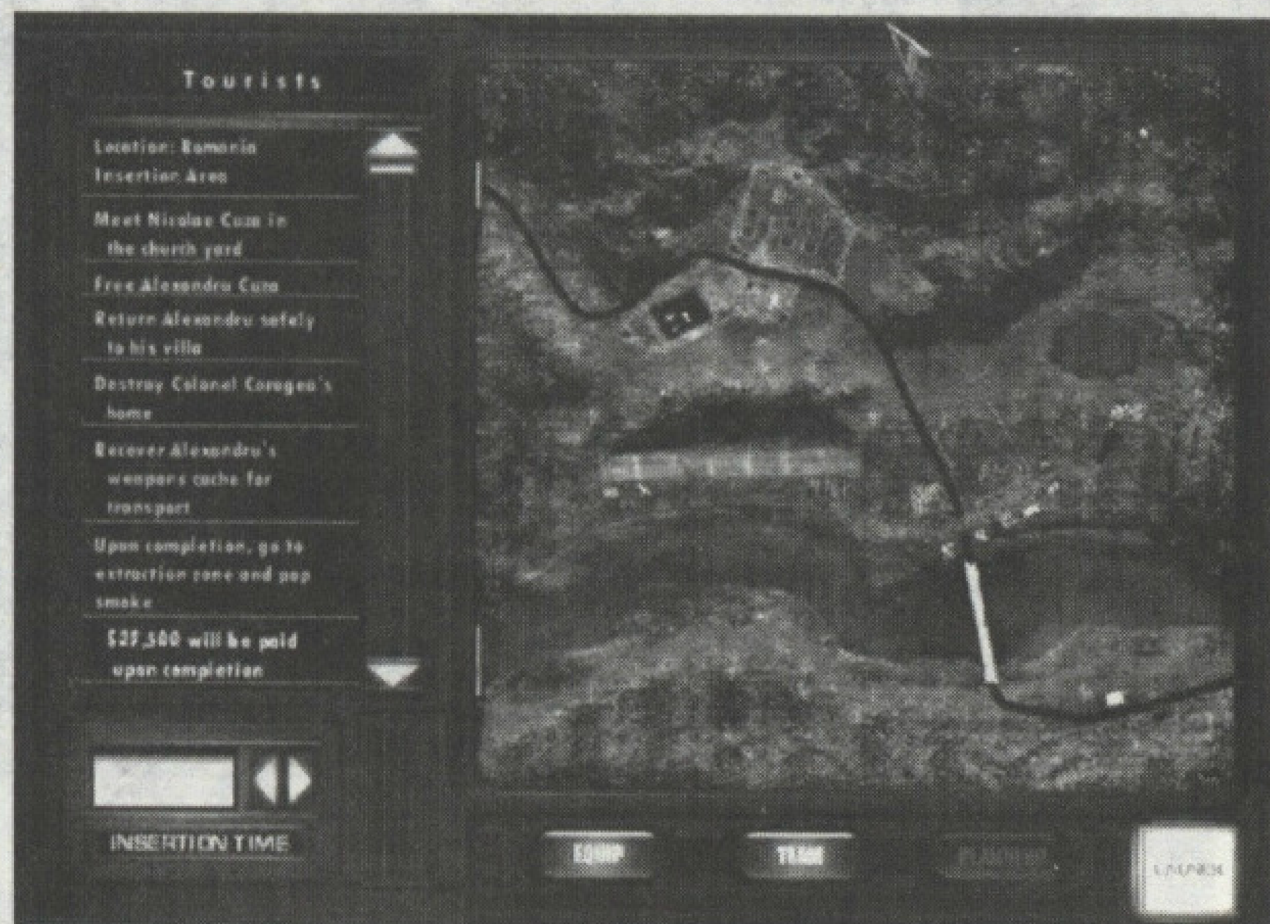
由长堤返回到化学处理工厂，走左边的那条白色长堤，消灭上面的两名士兵后，派队员过小桥到那艘小船的甲板上放好定时炸弹，全体队员撤回到处理工厂院子的中央，任务至此结束。

第三关 旅行

Tourists

地点：罗马尼亚（Romania）

任务：1.在教堂庭院与Nicolae Cuza接头；2.营救被关在集中营的Alexondru Cuza；3.护送 Alexondru到达他的寓所；4.摧毁陆军上校Caragea的老巢；5.找到Alexondru所收集的武器并送往飞机场运走它。



提示：本关之初可以避开南岸巡逻队，过桥后甩开拥来的敌兵，逐一歼灭，注意教堂大院墙是可以爬过去的。营救Alexondru安全而简单的方法是用铁钳剪开铁丝网爬进去。炸敌人指挥官要有足够的手雷或定时炸弹才行，如果你忘了买可以往前杀几名巡逻兵，有两名士兵身上带有罕见的火箭筒，用它来炸那座二层楼不费吹灰之力。在运输武器时注意派队员清扫沿途的散兵，如果卡车被击毁任务即告失败。

攻略：任务开始时是在一个山坡上，率队往北边潜去看到一条河，沿河边朝东边过去是一座南北方向的长桥，在桥头杀掉三名敌兵。过桥往南岸，南边桥头的敌人很多，枪声一旦响起会吸引更多敌人过来，使队员伤亡增大，所以不能硬拚。到达桥头后射杀最近的一名哨兵，然后迅速往右侧跑，敌人会在后面追过来，等与他们拉开距离后再回身痛击，这里大致可杀掉四五名敌兵。往北走，在村落的东边还可看到两名巡逻兵，杀掉他们后率队朝教堂的大院摸过去，进入教堂院子到墓地的塑像前就可以见到Nicolae Cuza了，与他交谈后他会离开这里，继续进行下一节任务。



出教堂沿着西侧的马路一直往北边走，在一个路障前看到两名士兵，伏下射杀他们。往前看到左右两边有两个院落，右侧就是集中营。先绕着右边院子走，用自动步枪射杀几个岗楼上的哨兵，同时解决掉外围的巡逻队，当警报响起来时注意将队员隐蔽好，敌人中有榴弹手，杀伤力是很大的。如果能打爆营中的警报器则可防止这片区域的警报发生。清除外围敌人后，用铁钳剪开东南角的铁丝网（与用药包的操作一样），队员钻进去后要避免与敌人发生大规模战斗，因为每间屋子都会涌出敌兵来。在牢笼前的士兵要使用暗杀手段，必要时使用烟雾弹来隐藏身形。在与牢中的Alexondru Cuza对话后就可以带着他离开了。不过在离开集中营前还要炸掉院子里北边二层楼，那就是上校Caragea的寓所。炸它的方法很多，手雷或定时炸弹都可以，只是浪费资源，你可以带队伍到北边与巡逻兵发生战斗，其中两个人身上有榴弹炮，拿回来用它可以一发搞定。那幢小楼毁掉后护送Alexondru离开集中营，朝地图的南方河边走，路上还有少许巡

逻兵很好避开。在教堂院子的东边可找到那栋别墅，它的门口有两辆小汽车，先派队员进去杀死几名守卫再将Alexondru领到院子中央，结束对话后队伍一路朝地图的东北方向行进，绕过一个小湖，在一小屋前后发现一辆装载武器的卡车和一队巡逻兵。伏在远处用枪声将巡逻兵引过来杀掉，然后再靠近那栋小屋子杀掉附近的哨兵，当队员登上卡车后会接到新的任务提示。在这里的战斗要着重消灭攻击卡车的敌兵，否则卡车受损是很容易爆掉的。

下一步是将那一卡车的军火运抵地图正西方的飞机场。先派一名队员上卡车开走它，方法是让一名队员上车后选定他，然后用方向键操作驾驶，其他队员在左右护送。到达机场后还有一场艰苦的战斗，小心敌人有火箭兵，重点狙杀他。绕过库房后沿河边小道走，摸到那架飞机的附近，这里还有三名士兵，将机场的敌人全部清除后，把卡车开到那架飞机旁边任务即告结束。在开卡车之前也可以让全部队员去清除沿途的敌人，然后再回来开车，这是较稳妥的。在本关结束后回到总部可拿到一架照相机和两枚定时炸弹，这是下一关任务的关键道具，一定要拿到它给队员带上。

第四关 潜艇

Red Zhirinovsky

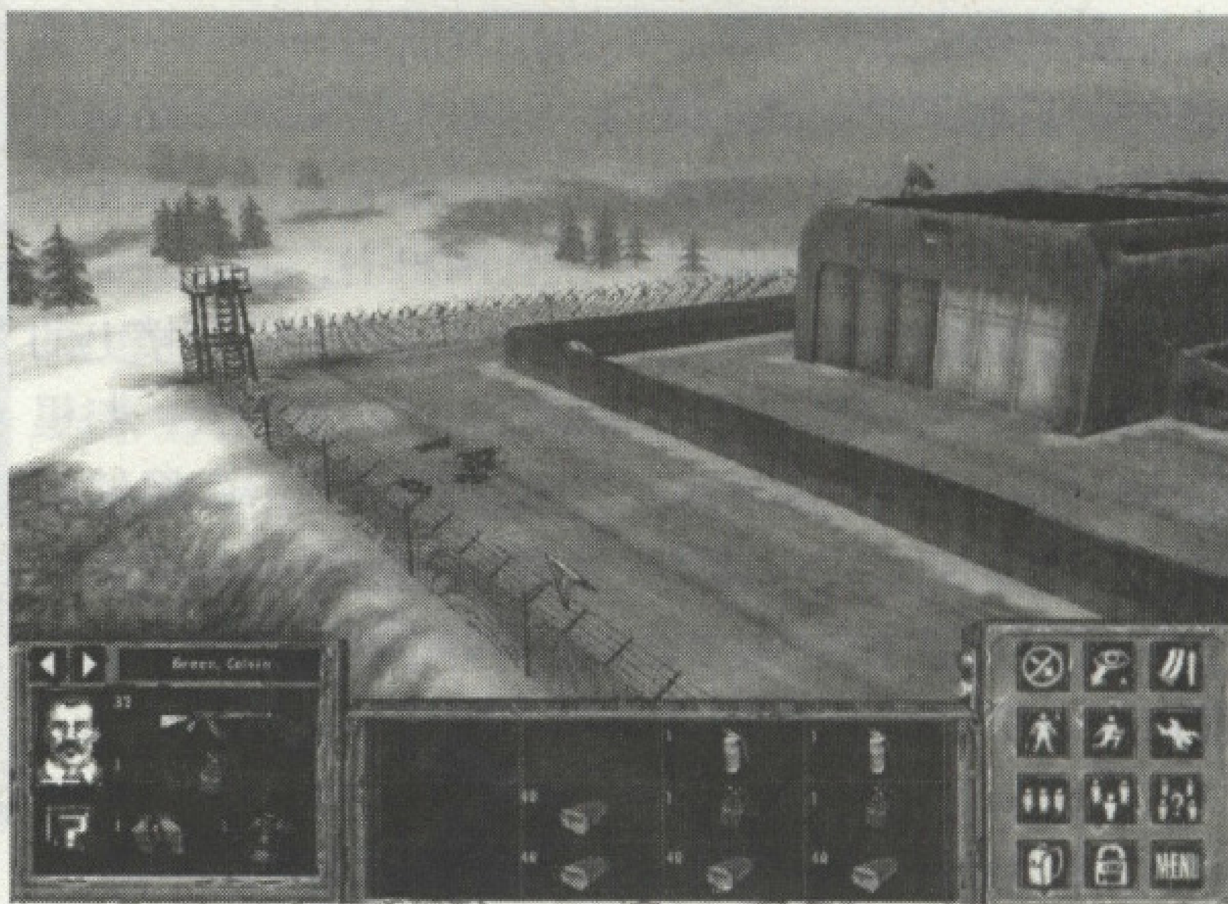
地点：科拉半岛（Kola Peninsula）



任务：1.营救英国驾驶员Benjamin Scholfield，并护送他到达安全区；2.摧毁敌军的首要潜水艇Zhirinovsky号；3.拍摄到敌人武器车间的照片资料。

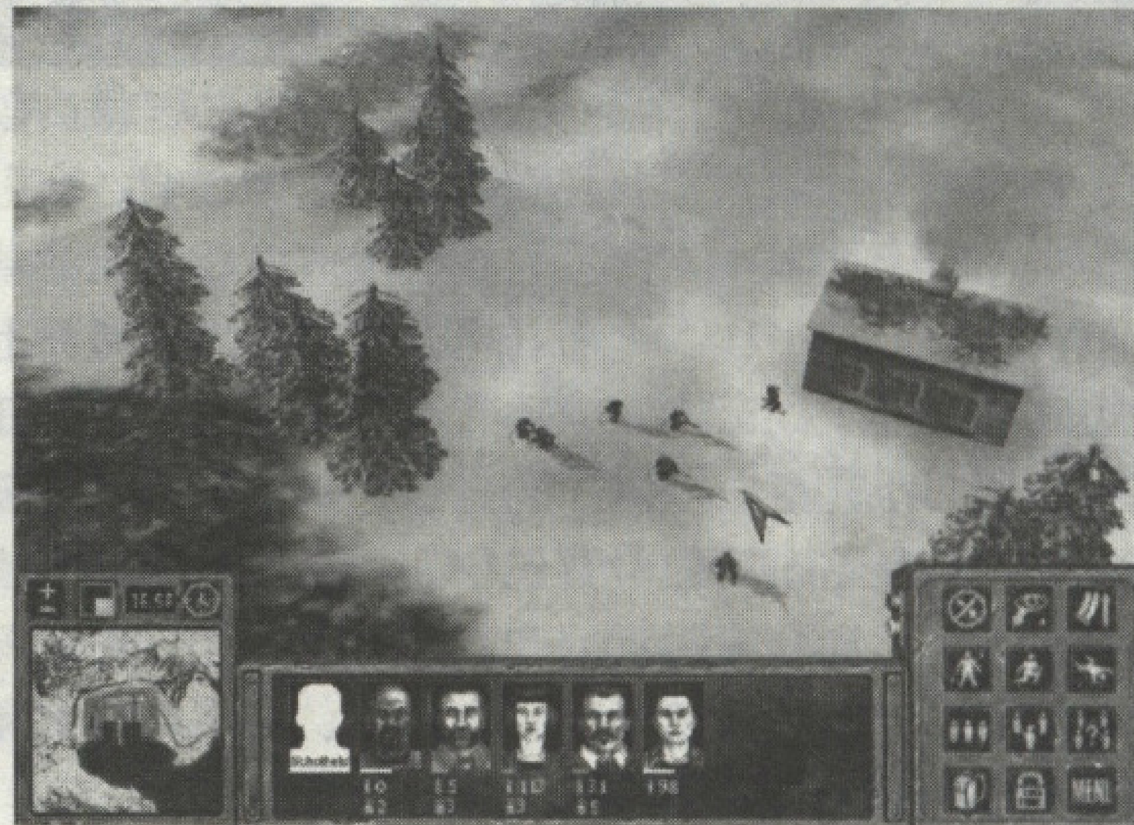
提示：本关是在敌人的海湾潜艇基地进行，这个大院落每处入口的防守都很严，但如果你给队员买一把铁钳就可以轻松解决了，除了那个西侧的潜艇工厂围墙外，其它地方都可以剪开铁丝网爬进去。营救驾驶员的任务也是如此，从外围绕到东北方向，剪开铁丝网进去可将他轻易救出，几乎不费一枪一弹。

攻略：在本关开始前最好买一把铁钳给队员配备，这样可以避免很多的战斗和伤亡，那架照相机也不要忘了带上。在任务开始时队员位于地图正下方，



将武器调配好后沿海湾往北行进，途中树林雪地和木屋前后有少量敌兵，杀掉他们可以拾到不少装备充实一下背包。摸到潜艇基地的西北角，可以看到有一个停放有两辆坦克车的院子，里面的大房子就是潜艇生产车间，院子的防守很严，不宜硬从正门冲进去。它的围墙是爬不过去的，拍照片要走一点捷径才行。注意在院子的每个角都有高高的岗楼，用枪杀掉上面的哨兵（不要用手雷炸）和围墙巡逻兵，然后用铁钳剪开铁丝网钻进去，用手雷炸死院子里近处的几名士兵，派队员带着照相机爬上岗楼，用照相机朝车间的房门拍一下，这个任务就完成了。照相机的使用方法是按住Z键，会出现一个瞄准框，用鼠标点取一下拍照区域就行了。

接下来往东潜到另一个院落，这里是潜水艇停泊的码头。当队员绕着围墙往那里爬过去时，围墙上的哨兵不会发现。穿出小巷在海湾的一栋黑房子旁边用铁钳剪开铁丝网，潜到码头后会发生一场小规模的战斗，敌人有手雷，注意将队员分散开，战斗后可在木



箱后面找到一个药包给队员疗伤。然后抢上海湾中的长堤，枪杀三名守卫，派队员到停泊的潜艇Zhirinovsky号上放定时炸弹，炸沉潜艇后第二步任务结束。

接下来去营救被囚禁的英国驾驶员Scholfield，他被关在基地东北角的小院内。这时你可以由原路返回到基地铁丝网外面，绕到东北方，也可以从长堤上岸后往右边拐过去，剪破两道铁丝网出去，避开外面的巡逻队，绕到基地的东北方向，杀掉东北角岗楼上的哨兵，然后用铁钳剪开里外两层铁丝网爬进去，与里面的Scholfield接头对话，然后领着他爬出两层铁丝网，队伍朝北部山区跑去。在山区里有散兵游勇，可以很容易地避开他们，只要将Scholfield安全地带到地图指示的位置，让他进入那间小屋后本关任务结束。

第五关 丰收

Cash Crop

地点： 加勒比海（Caribbean）

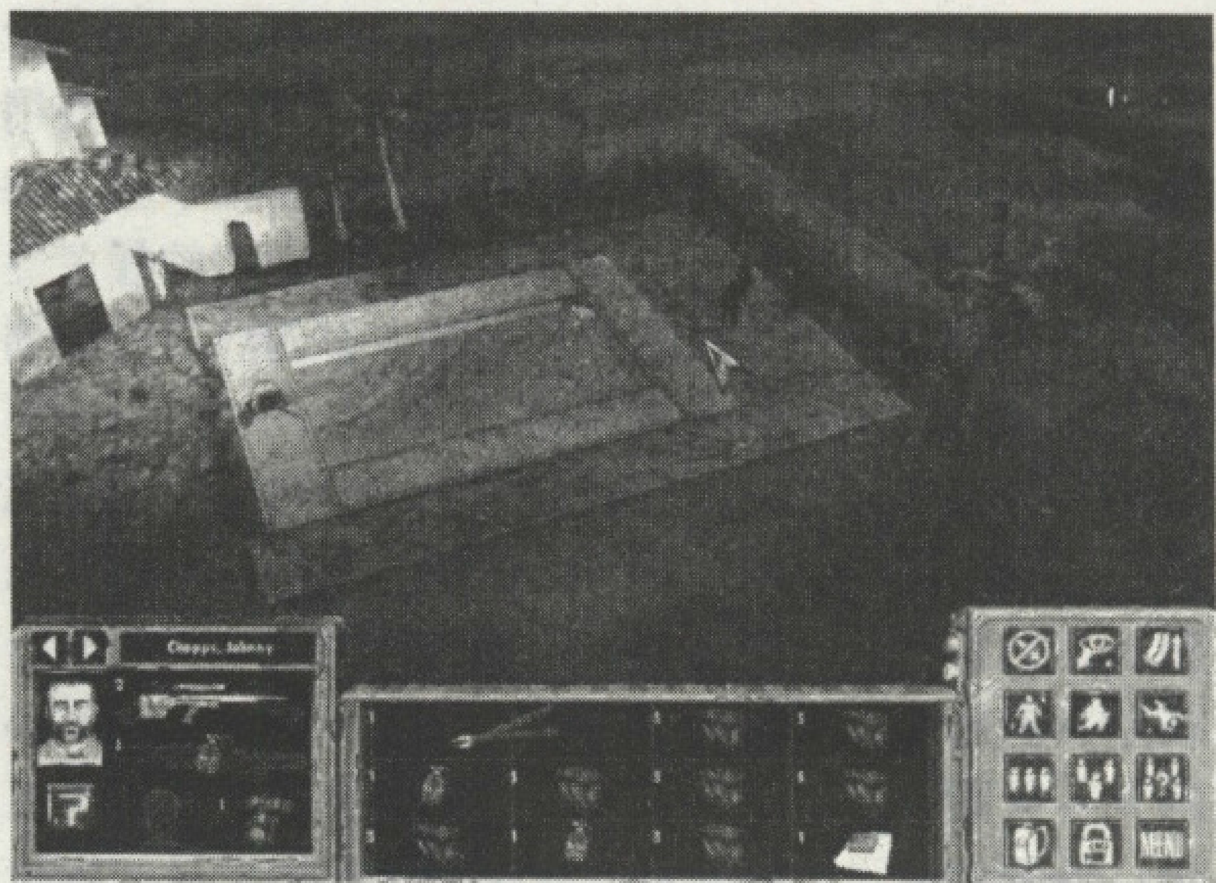
任务： 1.与Rojas会合；2.摧毁毒品处理工厂；3.摧毁敌人的毒品仓库；4.消灭毒枭Sr.Garcia；5.消灭Miguel Cartengena将军。

提示： 这一关队员将有机会乘船在群岛海域上航



行，有橡皮艇和木船两种交通工具。橡皮艇载员较多，但不能使用武器，并且登陆时马达声很响，会引来附近的敌兵，挨个三四枪它就会爆掉。而木船的载员较少，但队员可以在上面开枪，可以用它在海面上攻击陆地或船上的敌人。本关有个刺杀敌人军官的任务，用狙击手是最省时省力的方法，别忘了购买来复枪子弹，只是这东西很费背包空间。在炸毒品库时注意避开巡逻队和仓库附近的守卫，一个人爬过去就可以安好炸弹。本关建议要买到夜视镜、狙击来复枪和子弹，定时炸弹或手雷。

攻略： 当全体队员赶到海岸边时会遇到一个人，他就是Rojas，登上他身后的船只朝地图正中的目标岛屿驶去，在途中很多小岛屿上有哨兵射击，派木船上



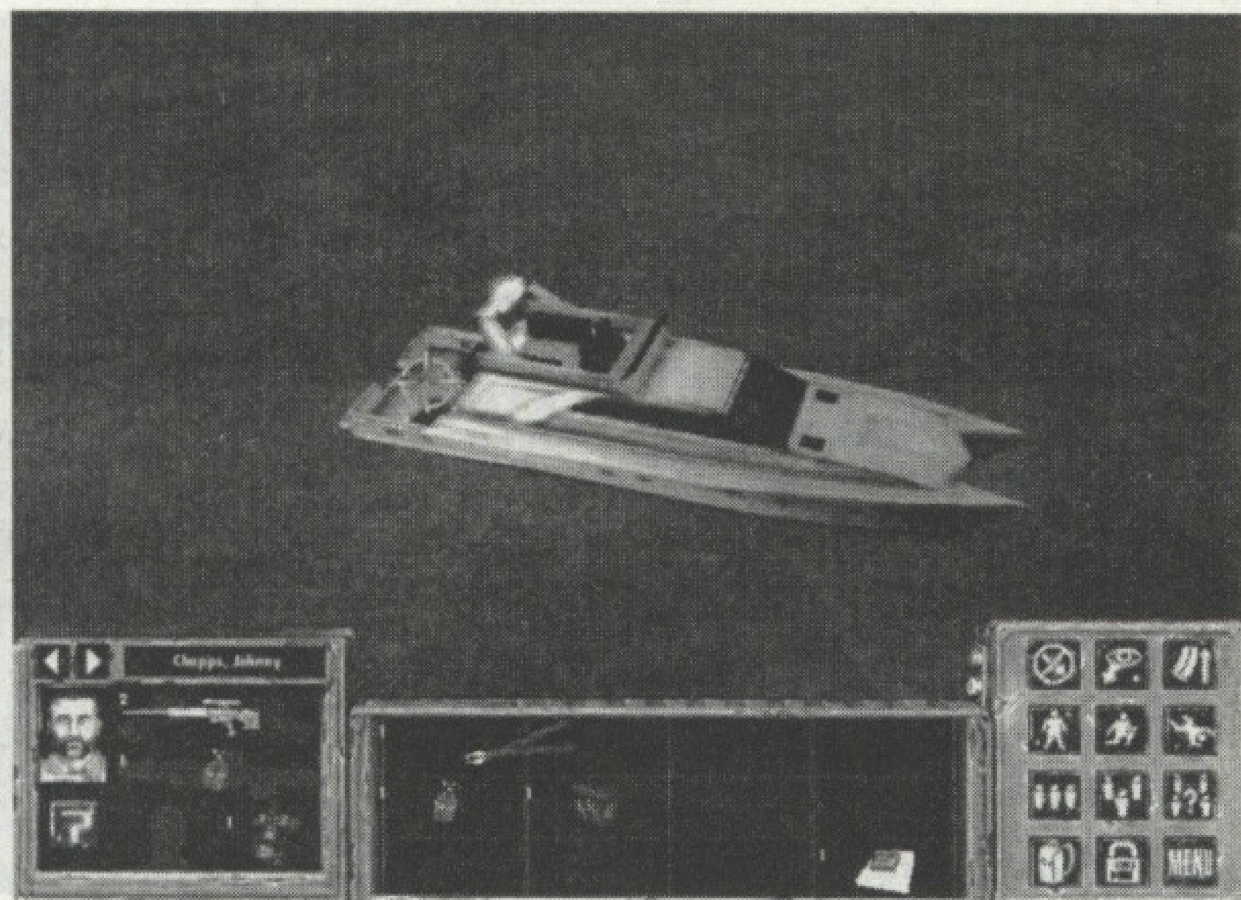
的队员过去射杀。你也可以往东边海域的开阔地带绕过去，使橡皮艇少一些被打沉的危险。在接近那个目标岛屿时发现岸上有不少的巡逻兵，不好登陆，这时可以在它的东边找到一个小岛，上面没有士兵。在那里登陆后往左渡过浅滩来到大岛上，找到那个有游泳池的别墅，在游泳池边有几个家伙正在交谈，其中一人就是要找的Sr.Garcia。派队员潜到墙后，将手雷扔到院内炸死他们，然后朝远处撤离。爆炸后会有士兵从院子里追出来，解决掉他们后，小队沿着岸边朝东北方绕过去。在前方发现一个拱顶仓库，旁边停着一架直升机。杀掉附近的守卫，从仓库中可找到定时炸弹，然后沿海岸继续朝北走有一个小码头，在码头边有一间屋子就是毒品仓库，用定时炸弹或手雷炸掉它。

下面往回走到海边沙滩，往海中用夜视镜望过去可以看到那个在游艇尾部的军官Miguel Cartengena，下一个任务就是要干掉他。如果你没有买夜视镜也可以直接用狙击来复枪射击船尾，摸到他的位置同样可以杀死他，只是要多开几枪而已，操作方法是按Shift键再点击目标。

队伍越过码头往北部行进，在前方找到两个生产车间，附近有不少巡逻兵在游荡。在其中一间里有不少士兵在不断张望，一副如临大敌的样子。另一个车间里堆满了毒品，它就是这次行动的攻击目标。为了减少伤亡，队伍沿海岸绕到车间北边，那里是一片仙人掌林，里面还有一名村女在劳作不停。派队员带上定时炸弹爬入北侧的仓库去安放，然后在三十秒后爬回撤离，在这里不费一枪就可以把这个毒品工厂给端掉。旁边的士兵慌作一团，不明就里地乱放着枪。

撤退的地点是在南部海域一个有灯塔的小岛上，

上面有不少驻兵，要直接让橡皮艇靠岸有一定难度。在它的北侧是敌人薄弱的地方，可以泊靠过去，也可以在附近的小岛上登陆。用狙击手射杀岛屿岸边的哨



兵，当然也可以用木船来攻击陆上的敌人。当全体队员到达灯塔附近时，本关任务也就结束了。

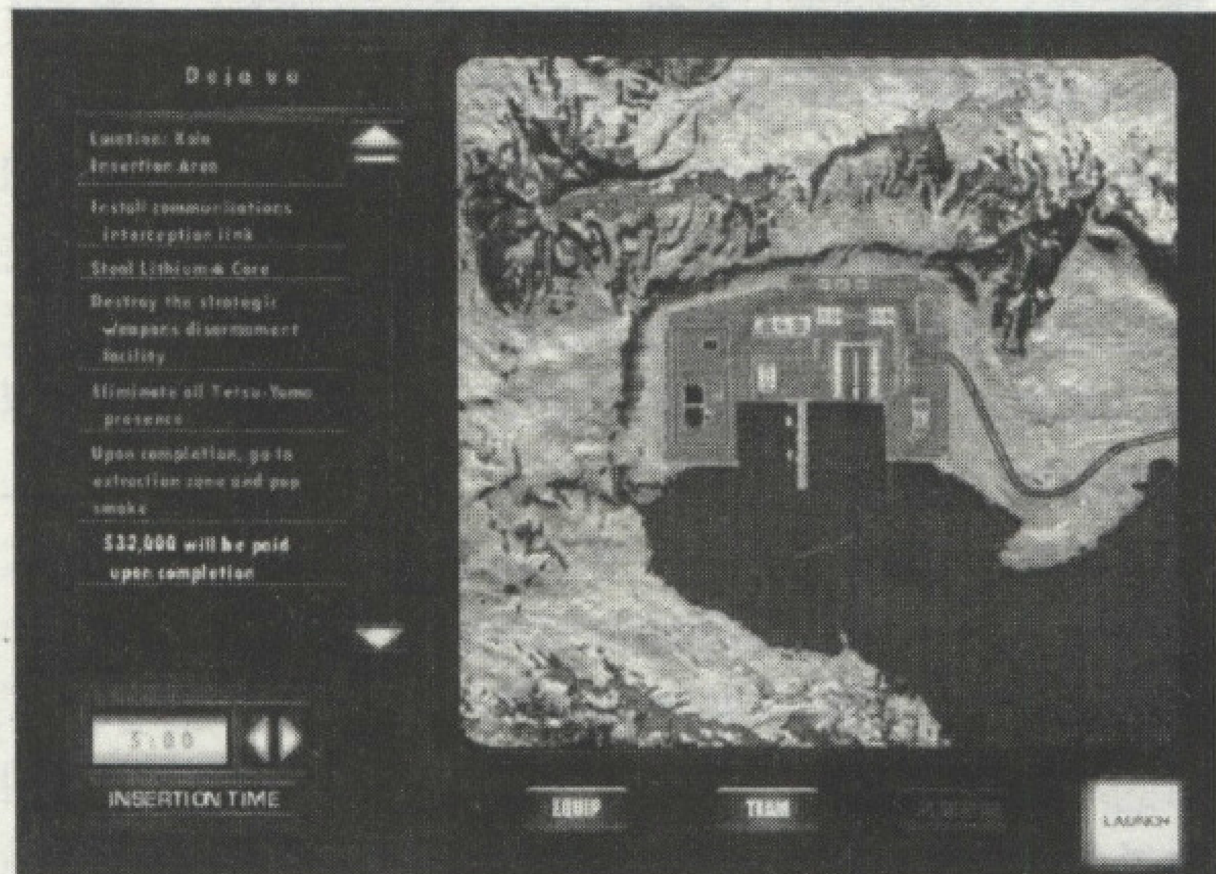
第六关 窃听

Deia Vu

地点：科拉半岛（Kola Peninsula）

任务：1.安装窃听设备拦截敌人的情报；2.盗取潜艇车间的锂电池；3.摧毁敌人的武器研究所；4.消灭东部营地所有驻军。

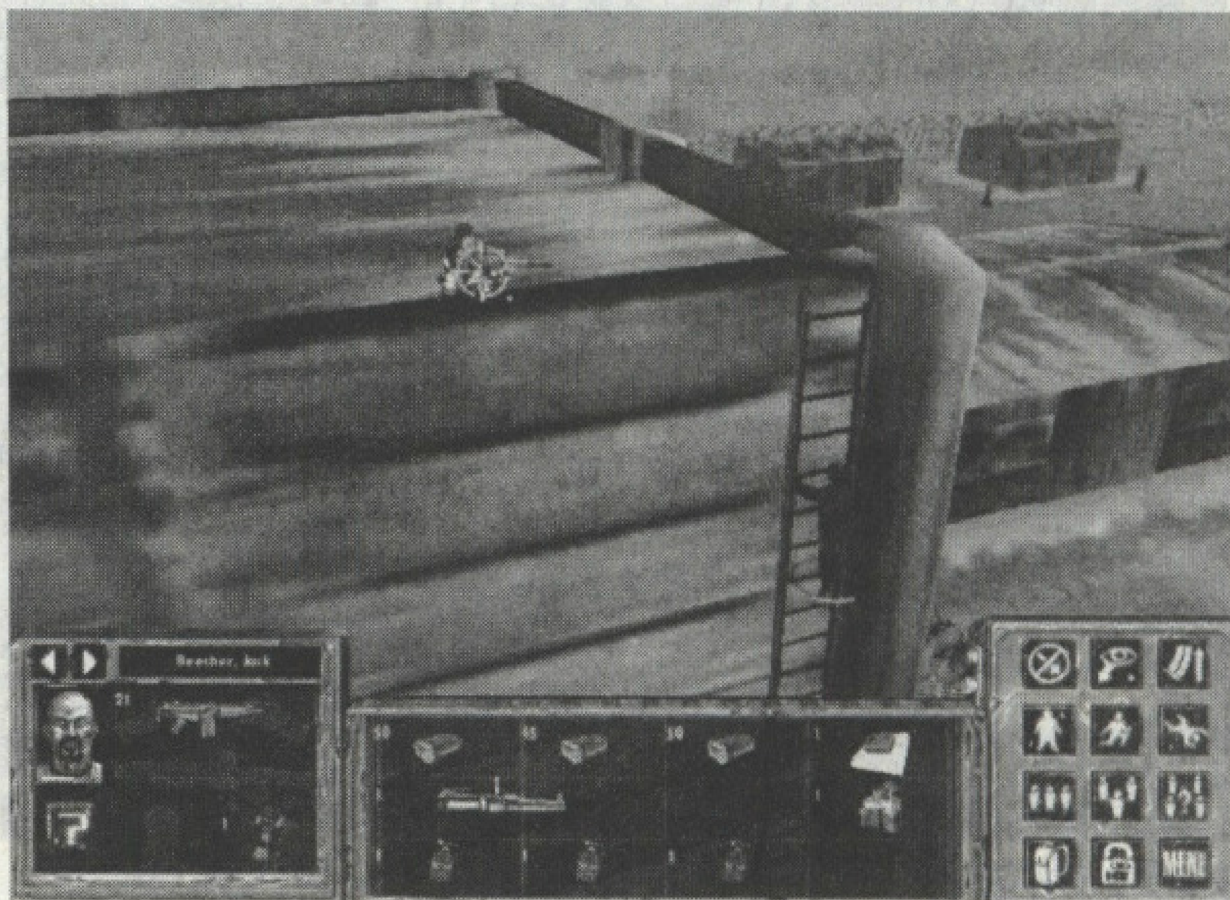
提示：本关的任务重点是在潜艇工厂进行，那里的院墙坚固不能攀爬，墙上有不少哨兵，队员只能从东侧正门进去。那里的敌人很密集，在交叉火力下队员会有很大伤亡，最要命的是那座通讯大楼的顶部有一名狙击手居高临下，杀伤力和攻击范围很大，所以



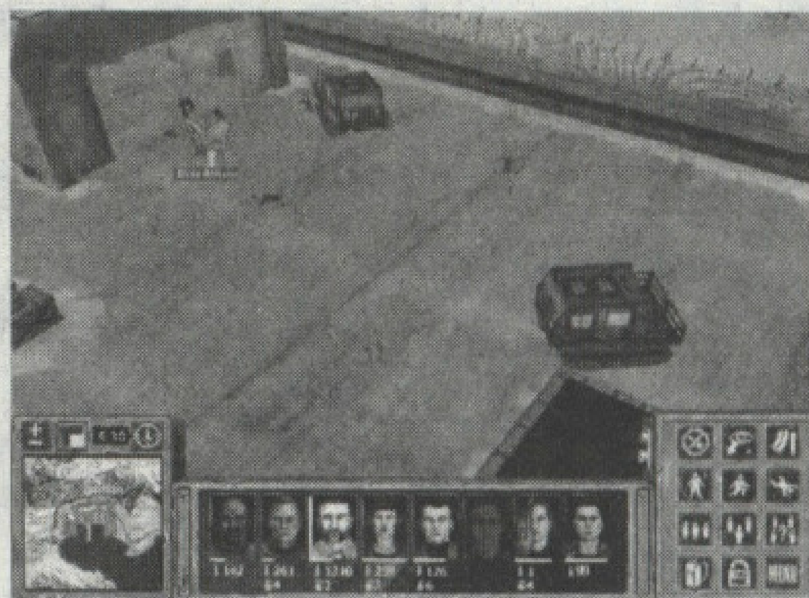
我方应着重先解决掉楼上的狙击手，再以其人之道还施彼身，用狙击手杀死集聚在门口的大部分士兵。因此在进入本关前建议购买足够的来复枪子弹给狙击手配备上，同时还要拿到那个必要的破关道具——通讯窃听装置。

攻略：本关地图与第四关相同，但任务和目标地点发生了变化。一开始全体队员处于西北角的雪山顶上，队员可以驾驶三辆雪橇车下山，当然我更喜欢徒步下山，安全便捷。在途中会与一些分散的巡逻兵相遇，他们是很容易打发的。接近基地后队员到达正北方的山坡上，用狙击手干掉岗楼上的士兵和铁丝网里外附近的守卫，队员剪开铁丝网爬进去，注意不要被南边通讯楼顶的狙击手看到。从通讯大楼的东侧爬过去来到楼前，可在楼南侧找到一个竖梯。先杀掉附近的少量守卫，派枪快反应力快的队员爬上竖梯，去杀掉那名狙击手，然后派队员带上通信窃听装置爬上楼顶，将它安装到楼顶西侧的那根通讯天线上。

接下来派狙击手到达屋顶，如果狙击手弹药充足的话，可以在上面杀死潜艇工厂门口的十余名士兵。清除了门口的防守后，率队下楼潜入那座潜艇工厂的大院，在车间的门口有六七名士兵，他们比较集中不



宜硬冲，不论别处发生什么事也是引不开他们的，还是站在那里堵住门口。比他们更有威胁力的是车间内部有一挺自动机枪，贸然冲进去必死无疑。这里最好的解决方案是用狙击枪手在远处枪杀门口的敌兵，如果子弹不够用也可以派队员站到坦克车的后方扔手雷，如有榴弹炮就更好了。在清掉门口的敌人后，派一名队



员驾驶一辆坦克冲进去，在坦克爆炸前可以将那挺自动机枪撞哑，然后在里面拿到锂电池。旁边还有药箱和一门40mm口径的榴弹炮，这在以前是买不到的好东西，现在虽然拿到，但让人头大的是这东西居然要

占据背包的一半空间，并且只有一发炮弹。回到院子里，将另外一间房屋用坦克撞毁或用手雷炸毁，这个潜艇基地的任务都完成了。

接下来纠集所有的队员从北方出基地，避开大队巡逻兵绕到基地东侧，沿着一条公路往东南行进，在公路两侧可以看到一片营房和待发的车辆，在这里只要将全部的驻军杀光任务即全部完成。然后要走一大段山路，回到关卡起始处的西北方山顶结束本关。

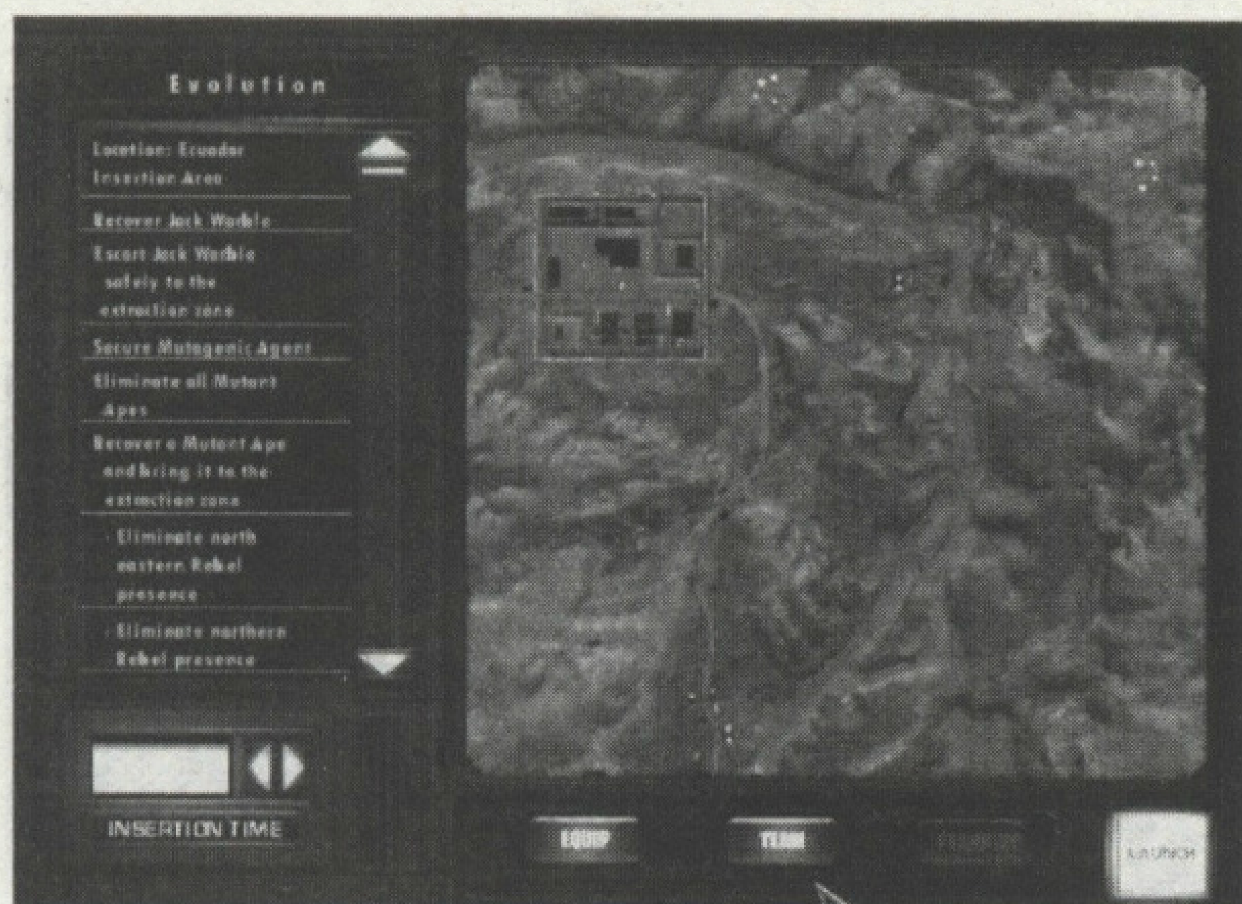
第七关 变异

Evolution

地点：厄瓜多尔（ecuador）

任务：1.消灭东北方向营地敌人；2.消灭北部营地的敌人；3.营救Jack Warble；4.护送他到达指定地点；5.拿取生物变异催化剂；6.消灭所有变异猿人。

提示：本关的重点在于敌人的生物进化实验基地

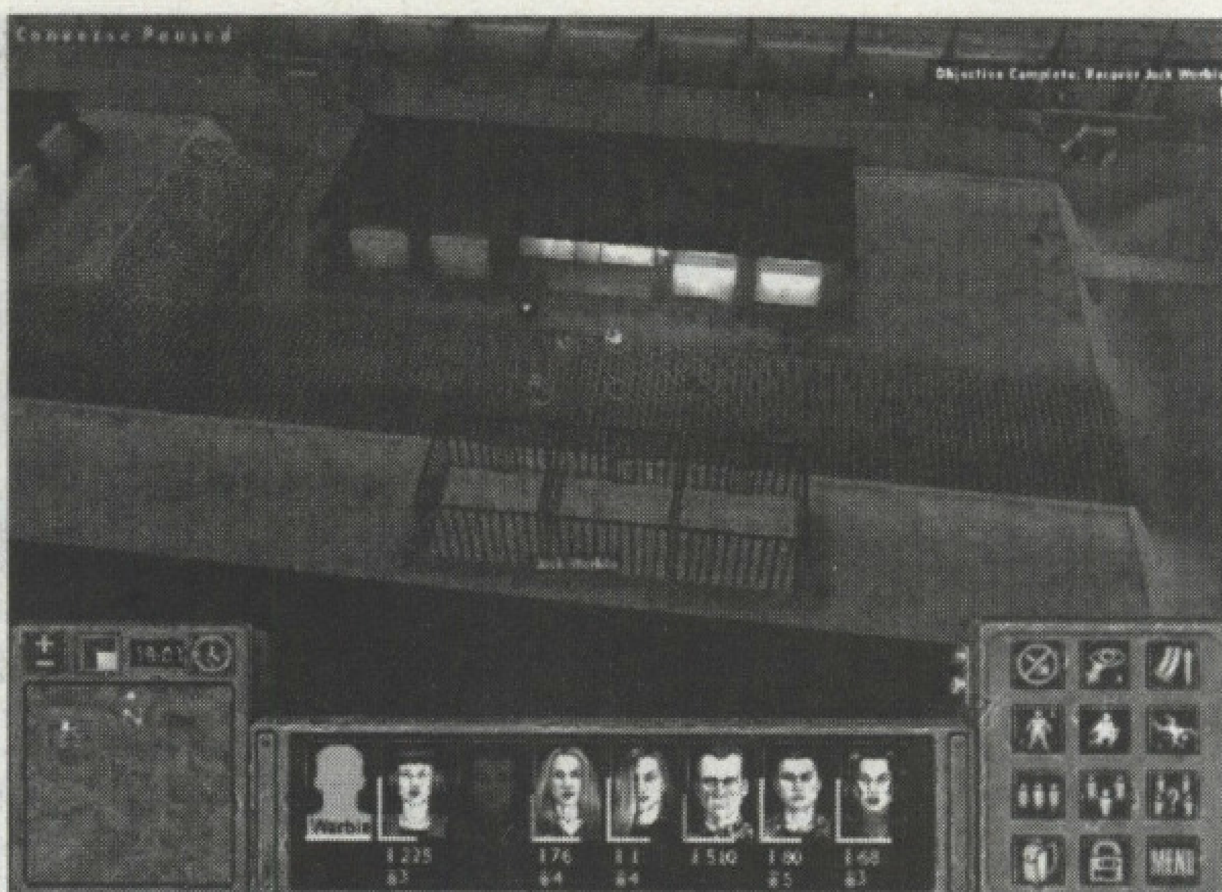


内部，它在一个三面环水的陆地上，想到达那里要先找到一艘船才行。进入基地的方法有两个，一是从地下沟渠潜进去，另一个办法是直接扫清基地西门的守卫，那道门从里外都是可以打开的。笔者推荐从沟渠进入，安全快捷。营救人质的任务为了安全起见还是放在最后进行，在院里除了要杀掉所有敌人外，还要



与一群疯狂的变种猿大打一场。本关开始前建议购买自动步枪等发弹快的枪械。

攻略：本关开始时位于地图的正南方，在东边不



远处有一个人跑过来，和他接头后得到有关的任务信息，然后率队沿山岭朝东北方向行进，途中会遭遇敌人的小股部队。在东北处发现一片营地，杀死这里的所有敌人，然后到北边山丘上找到最后一名哨兵杀掉，东北营地歼击任务完成。然后由地图东北往西挺进，在正北方高原上还有一片营地，山冈上散布着很多哨兵，逐一射杀后再抄入营盘，杀光附近所有敌人，第二步任务完成。

沿北方营地往西走，在河流北岸的尽头发现一艘搁浅的橡皮艇，隔河朝对岸望去，可看到围墙坚固的生化实验基地，在基地的围墙底部有三道铁栅门，由此可进入院子内纵横交错的沟渠。沿河边也有不少士兵把守，东西都有巡逻队走动。队员上了皮艇后，找个敌人防守薄弱的地方抢滩登陆，消灭沿岸的士兵，然后打开沟渠的铁栅门进入到敌人基地内部。沿水道往西侧爬过去，在那边有道竖梯可以爬上地面，然后纠集队伍到屋后射击攻击过来的敌人，这样的受创面较小。在将院子里的敌人杀得差不多时，到院中拾取一些装备并扫清残余的敌人。到院子的南方可以看到两只相通的大铁笼子，里面关着十几个变异猿人，杀它们需要利用地形优势才行。

在院子里共有两处仅用小桥联接的地方，一个在院子的西南角，但在院外有座塔楼，上面的狙击手可以射到这里。另一个是在院子的东北方向，那里有一串的小桥相连，派队员驻守在那里，然后派一人去南边铁笼处打开铁门，再快速跑回来守住桥头，朝涌过来的变种猿射击，如果招架不住也可以往北边桥上撤过去，再将小桥切断，然后再举枪射击。如此反复杀掉十几个猿人，直到出现任务提示，表明猿人已经杀光了。这时派队员带上一个变种猿尸，然后再去院子

北边的铁笼营救Jack Warble，对话后带上他和全体队员一起撤离这个实验基地，记得在离去前到院子的东南角落地上拾一罐生物变异催化剂。

离开的方法有多种，你可以由沟渠的来路出去，也可以打开东边院门出去。当然，也可以开上卡车离去，但背猿尸的队员是上不去车的，他走路很慢，要重点保护。在南边公路的弯道处有道边哨关卡，所有队员朝南侧山岭爬过去即可绕过它，不过会遭遇敌人的巡逻队，杀掉他们后再返回到公路上去，到前方来到地图正下方的小村落，杀掉驻守在这里的敌兵，到达村落中心任务即告结束。

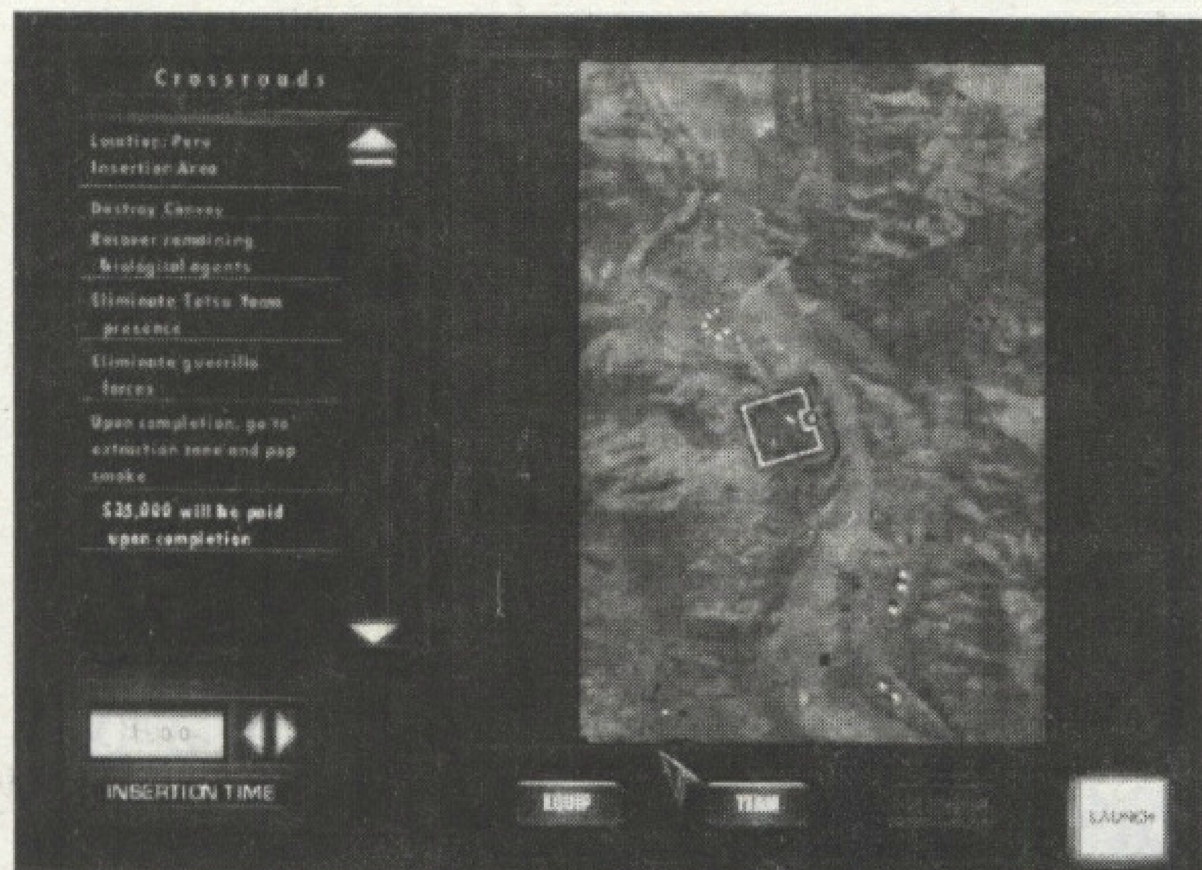
第八关 歧路

Crossroads

地点：秘鲁（Peru）

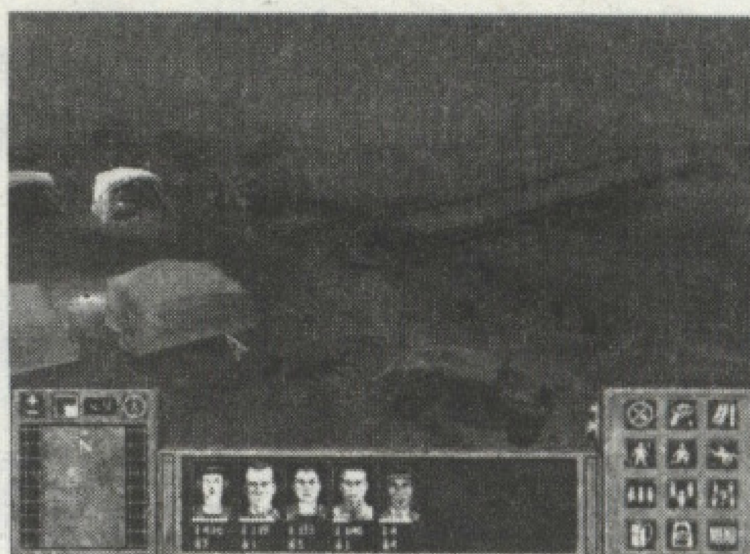
任务：1.消灭营地里敌人的武装力量；2.得到残留的生物试剂；3.摧毁护卫队及交通车辆；4.找到残留的生物药剂。

提示：本关的战斗重点在于地图中部有护送车队



的大院，注意利用狙击手去对付高层建筑物上的哨兵，他们把守在院子的四个角，居高临下杀伤力很大。由于桥头营地敌人较多，在进入关卡前记得买几颗榴弹给队员带上，这样过桥时只要向涌来的敌兵放上两颗就可以抢上岸边了。总体来说，本关的难度不大。

攻略：开始时全体队员在东北角的山上，往西走下山坡可看到一座长桥通向西南，桥头有两支巡逻队，等北边巡逻队走远后，再下去收拾南边的。然后越过桥头往东南绕过山丘可看到一片营地，潜进山脚的围墙内杀掉一名哨兵，再用枪声引巡逻队过来杀掉，还好营地那边没人过来救援。这时出去在树林左近可看到有几个暗桩，潜过去逐个杀掉，当所有敌人清除后第一步任务完成。往西边来到河岸桥头，等巡



逻队离开后率全体队员上桥，朝西岸爬过去，前方是个防守严密的营地，如果队员身上配备榴弹炮的话可以杀伤大片围攻的敌人。全体队员到达桥头后跑到营地附近去杀剩下的士兵，当这里所有敌人被杀光后第二步任务完成。

那支护送生物药剂的车队就在南边河岸的院子里，它的墙头派驻了四名狙击手，队员往西侧的山坡爬上去，用狙击手去杀高处的哨兵，站在不同的位置可以杀掉不同方位的敌人。将上面的敌人清除后，再到正门朝院内扔出烟幕弹，并朝里面扫射，等烟消雾散后敌人也死伤大半了。队员冲进去杀掉剩下的士兵后，在院子的中央找到一罐生物药剂，然后再炸掉院子里的两辆运输车辆。由这个院落往南门出去，沿河边有几队巡逻兵，避开他们到达地图的正南方即可结束本关。

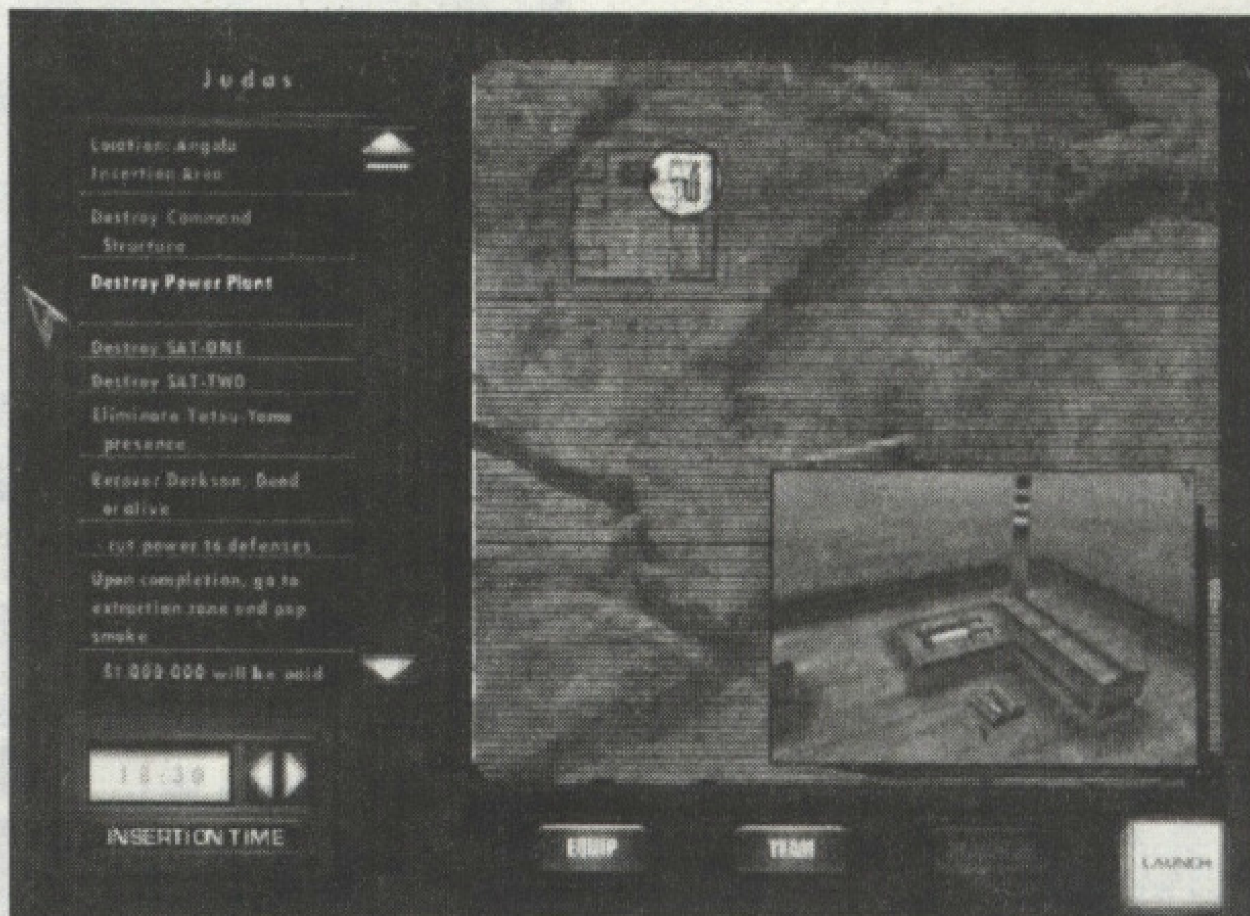
第九关 叛徒

Judas

地点：安哥拉（Angola）

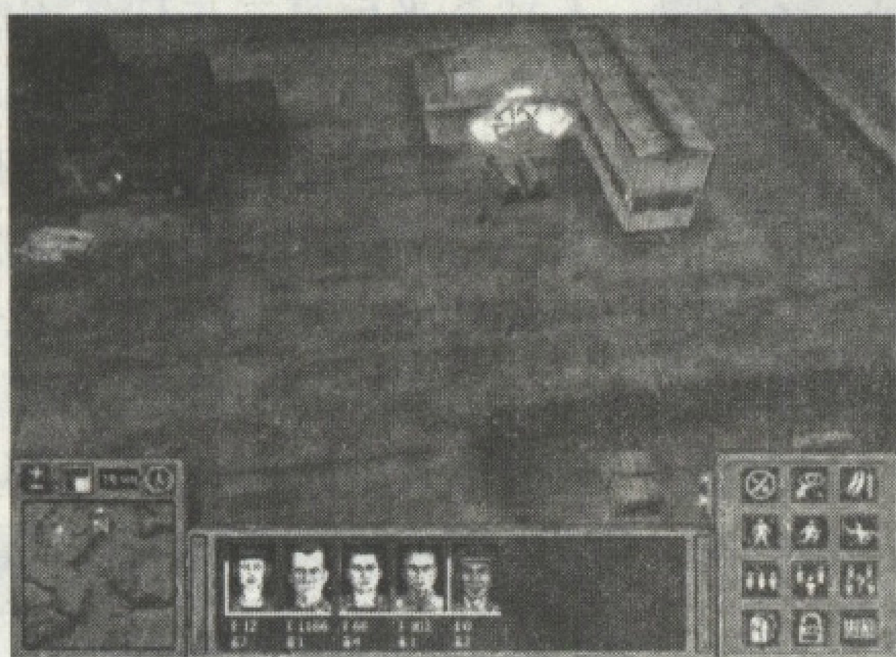
任务：1.切断敌人总部大院的电源供给；2.摧毁敌人的指挥总部；3.摧毁敌人的发电厂；4.摧毁敌人的两座车库；5.消灭敌人总部大院里的所有敌兵；6.刺杀掉Derkson，然后把尸体带回指定地点。

提示：本关有大量的雷区，如何判断雷区地带并保障队员的安全是取胜的关键。避开雷区有三种方法，一是有路牌标识，可以知道附近有雷区，沿着这些标识走安全系数大大增加。二是在有巡逻队行走的



路线上不会有雷区，这样你只要记住他们的行走路径再杀掉他们就可以通过了。三是地桥和公路上都不会有雷区。本关的总部大院是需要突破的难点，在进入关卡前要给狙击手购买大量的子弹，在山坡上可以杀掉院子外围的大部分哨兵，尤其是每个角上的自动机枪，一定要炸哑它们。一旦队伍突入总部院落，关卡也就完成一半了，所有的攻击对象都在这个院子里。在炸掉所有的目标后就可以杀掉叛徒Darkson，并带着他的尸体离开了。

攻略：任务开始时处于地图的东南角，沿公路前行进入一个小村内，会有敌人冲出来，可用手雷炸掉。队伍不要冲得过急，否则很容易陷入包围，要一点点地蚕食敌人的势力圈。过木桥后对岸还有一个村落，注意屋顶上也有哨兵，用手雷或狙击手射杀。走出这片村落往北，可看到有巡逻队出没在高原上，这里是一大片雷区，记住那些巡逻队所走的路线，然后开火消灭他们。往西下山坡后再往南走，在前面稀稀落落的有几间房屋，那里有少量的敌兵驻守，歼灭他们后最后到达一座东西走向的长桥前。



过桥后看到北边是围着木栅栏的营地，里面有十几名敌人，火力很强大，不宜直接冲过去，在他们进攻前可用手雷或榴弹先干掉大部分，再用其他枪手干掉剩余的散兵。穿过木栅栏往北行，在山坡上有一大片雷区，上面有标牌，沿标牌方向往东下山坡绕过这片雷区，再上到山坡上去，前方会有一支巡逻队出现，证明前方没有地雷了。杀掉巡逻队后沿山岭往北行，如果离山崖太近会遭到基地围墙上机枪的射击，这时可用榴弹炸哑它们，每个角上都有一架机枪。然后再派狙击手到山崖上去狙杀围墙外面的士兵，几乎可以轻松地杀掉总部西墙外的全部敌人。接着队员可在山顶找到那间供电所，用手雷炸掉它完成第一个小任务。

队伍往东下山岭来到总部围墙外，由于这里的自动机枪和哨兵已被杀掉大半，很容易就可从边门潜入院子内部。院内敌人虽多，但可以找到不少的箱子或货物来藏身，可逐个区域的来杀，还好敌人不会一股脑地涌上来，这样一口一口的就可以将他们全部吃掉。杀掉院子里的所有敌人后，再去找Darkson并杀掉他，即使他已死掉也要找到他的尸体，让队员背在身上（一般他会在2号车库后面躲避着）。这时院子里共有四个目标要炸掉——两座车库、一座总部大楼和一座发电厂。在院子里的敌人尸体上可以找到一些手雷，在东侧的小院子里还可找到一枚定时炸弹和三枚炮弹，不过大炮在本关任务开始时的那座山顶上，如果身上的武器装备不足，可以派队员回去用炮弹来轰击这些目标，不过实在是繁琐了一些。

炸掉总部大院的所有目标后，最后一步是背上Darkson的尸体撤离到地图中部的那条溪谷中去。队伍出基地后往东北方向走，有一道山坡可以直接通到溪谷的底部，当到达正北方的指定地点时任务即告结束。这里路上的敌人并不多，注意队员在背负尸体时要保护好，背尸体的队员不但行动缓慢，当敌人展开攻击时还会将尸体打掉，若将尸体不慎弄丢再回去细细地找就麻烦了。

游戏在九关打完之后可以看到一段精彩的结局动画，回顾了这一段浴血奋战的经历。这时我感到有些意外，游戏的操作刚运用娴熟，还买到了称心的武器装备，对于不同的任务和地形也总结出了一套自己的策略心法，但这时游戏却结束了，似乎有点不甘心。在前八关的任务中每关不过区区二三万元美金的报酬，最后一关赚到了一百万美金却无法将它花掉，简直是有些残忍了。不过转念一想，心里也便安然，即使后面还有一关，我想要完成也是很难的了，因为在这九关的战斗生涯中，手下已没有几个存活的了，大部分由于医药或子弹等方面的限制因公殉职，回到总部也是无人可用了，难道让我这个光杆司令去自己打一场战役不成？

总评 86

制作	Sinister Games	类型	即时战术
发行	育碧软件	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



古墓丽影

TOMB RAIDER THE LOST ARTIFACT

失落的神器





游侠创作室 KH-MAN

在《古墓丽影——最后的启示》上市仅仅几个月后，“古墓”系列的新产品——《失落的神器》又上市了，该游戏延续了《古墓丽影Ⅲ》的情节，开始于WILLARD垂死，劳拉发现他的随从已经发现了第五神器，并将它安置于他在苏格兰尼斯湖的地产中。似乎这最后的陨石碎片掌握了WILLARD实验的关键，只是他发现的太晚了。于是，劳拉的探险便开始于尼斯湖边，她必须使第五神器免于落入坏人之手。

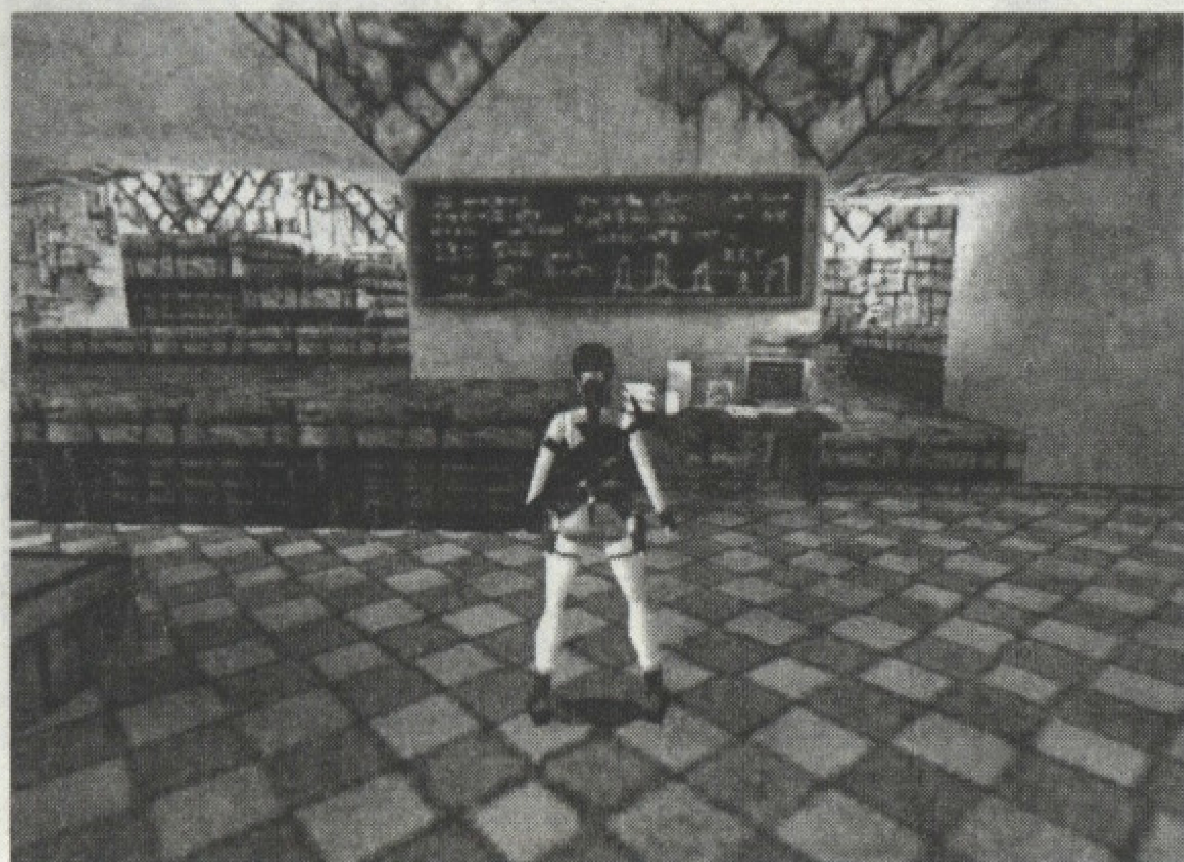
第一关 苏格兰高地舞

HIGHLAND FLING

劳拉不顾天上横飞的暴雨，爬上一堵青藤墙跃下，走不了几步跃入水中。随着水流冲到另一水域后，在水底搜索一番，然后从一座有两个铁柱的码头上岸。向高处走入一个阴暗的山洞，有个斜坡可到达高处。从高处左下方的黑暗处爬进内部，到底部扳下一个开关。从刚打开的洞口爬上，打死两只狗，从大门出去，先杀死守卫1（请大家注意守卫的编号）。接着进入对面屋里，从屋里右方的平台跳至城堡上方的平台，杀死守卫2和几只乌鸦，来到城堡的正前方（城堡上方的平台上、左边河床两边分别有乌兹枪和鱼叉枪）。看到左右各有一扇关上的窗子，里面可看到有守卫（但先别急着去解决他们）。往右跳过一个坑，杀死池边的守卫3（池里有一把铁钩）。看到一个机关，扳下开关，以最快速度回来，跳过刚才那个坑进入右边的窗子（慢了窗就关了，因为机关有时间限制），进入后杀死守卫4。进入另一屋子，从守卫出来的地方进入，在里面朝外打死守卫5，然后用铁钩开锁进屋获得一些秘密物品。从旁边的出口爬出，进入狗头所对的大房子，打死守卫6。然后要注意四周转转，可以获得一些物品。从屋子左边走，这是一个中央有一块碑的水沼池，跳上最高的一块石头，连续跳两次，来到尖碑对面的一小块立足之地。看起来前面似乎不能再走了，出路呢？看到对岸石块上有一处图案吗？这就是出路，从这一平台，跳入图案下方的水沼，在污泥来不及淹到头顶时，向图案下方进入。接着爬入通道，由左边可到一空地，杀死两只狗后得到弹药。回通道，从右爬出起身，不要下水沼，爬上两块石头可得到第一个THISTLE STONE。走至边缘向上抓荡至对面下落。回到刚才守卫3的地方再越过泥坑，一直前行，跳上另一个限时开关处，扳下开关，迅速来至刚才打开的左窗，进入打死守卫7。进入里屋，在左边有一条路，一直向上走，杀死一只狗，走到尽头右拐，在泥坑前跳起。荡至对面爬进洞，躲过滚动的石头。爬到有守卫的一层杀死守卫8



和一只乌鸦，向前走到平台上，助跑跳抓到对面一块平台上，引出一群蝙蝠。跑跳到对面，想办法来到上一层，杀死乌鸦。从中间平台上到顶部。仔细找，得到另一个THISTLE STONE。下至平台，跳进对面的斜道，下滑回到杀死守卫7的地方。附近有一个铁门，



左右各有一个龙嘴样的把手，把两个THISTLE STONE用在上面，开启铁门，进门下滑过关。

第二关 威拉德之巢

WILLARD'S LAIR

劳拉下滑直至底层，先躲开左边移来的钉板，再跳入前方洞中。此时注意下滑到最后再起跳，抓住对面的墙梯。下到平地，躲过滚石，再沿着滚石的通道往前。路上捡起铁钩，往下跳到一块绿色的岩石上。岩石后有一只狗，杀死它。发现了出口，从出口处以蹲姿爬出，谨防铁刺陷阱。然后走过滚石阵，接着从对面右边的出口跑出，躲开迎面而来的巨石，向左拐两次进入一间小屋。屋内左边会有钉板向你移来，躲闪后转身爬上第二层。要以最快速度扳下开关，躲进刚打开的门，就可以左拐从洞中滑下。躲开上层的落石后，杀死几只乌鸦，抓跳到对面平台，杀死上面的狗，躲开落石。先扳下顶屋的开关，然后爬上右边的青藤墙，上爬至顶向左横移。看到另一处墙上也有青藤，小心爬下进入底屋。在连续几个跳跃后，躲开从上往下压的几道钉板。最后下跳至底层，爬出来到刚才为了躲铁板而扳开机关的地方。这时铁板已经在左面了，可以下去到第二层找到一些秘密物品。扳下第二层旁边的开关后，从打开的铁门处出去，发现又回到刚才躲开落石，杀死乌鸦处。按原路爬上刚才的青藤墙，向上跳爬至最高处，进入中央守卫室，打死三个守卫，在地图上拿到CAIRN KEY，在里面可以玩个推箱子的游戏，用铁钩打开里层可找到一些秘密物品。在中央守卫室后方有许多图书柜，劳拉奔跑于这些图书柜之间，最终打开最内层的书柜（可用听音辨位法，即走到某处听到书柜移动的声音），进入里面，打死一只狗，一直向前跑去便可过关了。

第三关 莎士比亚悬崖

SHAKESPEARE CLIFF

劳拉先掏枪打死激光枪兵，找到一个开关。按下机关，进入旁边被打开的门。出现三个暴徒，打死他们，再进入里屋。掏枪打碎屋子里一处隐约有光的窗子，算好喷火间隔时间勇敢地走过去。进入一个中间有深坑、上面有钻头的房间，在里面的通道边上发现标有红色闪电标志。这时要背朝标志，倒跳到里层梯子上，可下到下一层。向左移动，穿过火焰（要小心上面下来的钻头），从钻头上的平台跳到对面，发现机关。扳下开关，关闭两个风扇。从关闭的风扇中间走人，跳下刚打开的活门，来到再下面的一层。找到中间的房间，打死一名暴徒。再爬上二层铁板，打死一名激光枪兵，越过火焰，跳到铁轨对面，扳下开关，打开门后又有一名激光枪兵和一个暴徒，杀死敌人，得到一辆四轮车（控制方法和三代相同，就是CTRL加方向键）。开着车上坡，越过铁轨来到对面，冲过三个深渊。在断了的铁矿车处下车，发现这是一个深渊的上方。扳下左边火焰旁的开关打开电脑房门，进去打死一名正上厕所的暴徒。再上车从断了的铁矿车上方下车（有点亡命飞车的意思），来到下面的房间里。一路可以用车压死所有挡住去路的生物（很爽啊）。到达铁板上有一块磁卡的地方，捡起卡片，把磁卡上方的机关拆下。出现了出口，从打开的出口飞车进门，这时可以下车了。爬上平台杀死两名暴徒，拉下开关，从地下室进入。用刚才拿到的磁卡打开钻井机，随着一阵轰响，出现一个深深的地洞。勇敢地跳下去，直至底屋。扳下那里的机关，打开两扇铁门，跳入对面的通道，过关。

第四关 双鱼宫历险

SLEEPING WITH THE FISHES

劳拉来到了双鱼宫水下基地。先向右边走，到达有水池的房间，打开里面的转盘，一个守卫被放了出来，打死他。从守卫出来的地方进入，到达另一边的水池房间。打开水底的一个机关，从开口处游到外面（水下有两个蛙人，要注意应付）。从刚才看到蛙人下水的地方上去，有一个机关。扳下墙上的开关后，就打开了水底的另一个通道。从通道游到另一个水底世界，到达一间墙上有两个开关的控制室，看来得找到两把钥匙来激活它。再次下水，杀死所有蛙人。在

这间控制室上方水面的洞中和旁边的一个水屋内找到两个CIRCUIT BULB，这就是钥匙了。用这两个东西打开控制屋内的两个开关，把附近的一扇门打开，进门后在边上的洞里拿到沙漠之岛（需要利用潜水艇撞开墙）。游入里面，到尽头上岸舒口气（注意这个地点，会多次经过的）。回身下水来到水下另一深洞，打死恶鱼，拿到左轮手枪。继续游回深洞上方一处不可上岸的奇怪地点，在这里四处游一下，会触动警报。警报响后，再游回刚才上岸舒气处，发现有新的门打开了。从开着的门中进入，打死一个激光枪兵。又出现一机关，扳下开关后，打开外屋的铁门。进门扳下两个转盘，取得火箭筒，用来打开刚才杀死恶鱼的水中上方的两扇门。进门发现两个MUTANT SUMPLE，再从左边门中游入（这里又有恶鱼）。上岸，进入里面的控制间，把两个MUTANT SAMPLE放入两台电脑中（一个需要移动箱子才能发现）。回到刚才上岸舒气处，跃上一层，杀死激光枪兵后下水，得到HAND OF RATHMORE。从刚打开的门游入下一层，扳下开关游入上方平台，跳上远处的小船，过关。

第五关 疯狂之屋

IT'S A MAD HOUSE

当劳拉在水下捡起HAND OF RATHMORE时，头顶上方的门打开了。爬上去，打死附近出来的两只老虎，直到屋顶上。在一个被绿草遮住的地方下去，捡到ZOO KEY。然后下屋顶，打开一扇门，走进动物园底层，扳下墙上开关，打开门跑出去。从一块石头上爬到一个迷宫式的花园里，消灭里面所有的老虎。穿过迷宫，来到猴山。猴子会叨走AVIARY KEY，必须打死猴子拿回AVIARY KEY。接着到对面的洞口，进入后荡到对面（注意下地后要躲过地板上的尖刺）。这里是一条走廊，尽头有个机关，用来打开一扇门。进门后，发现有个地方可以上攀，上去后又是一个房间。由房间里的吊绳下滑，到达中央有一座小岛的猴山。杀死蜂拥而来的猴子，到水下深洞寻找另一个AVIARY KEY（小心食人鱼）。猴山左方有一个限时的机关，扳下后要以最高速度跑到机关上方打开的门里，回到动物园的门口，这时候你可以用AVIARY KEY打开对面的门了。门内是鸟山，需要杀死所有向你攻击的乌鸦。从鸟山右面一个有绿色梯子的地方开始爬。爬上去后，在树上依次跳跃，最后跳到鸟山的中央石柱上（会有很多的乌鸦来骚扰你）。从中央石柱下滑到底部，发现地洞，勇敢地跳下去，一直走到尽头。这时看见中央有一个空心人像，跳到它前面隐约露出的平台上，用HAND OF RATHMAKE打开机关，过关。

第六关 大结局——团聚

REUNION

这一关，劳拉要面对的是在Ⅲ代中出现过的苏菲亚。一开始要马上跳抓住边缘，爬上平台，否则会死得很惨。从右边上去，打死两个无心人，点燃火把，可以看到隐约出现的平台。跳到对岸的平台上，躲过火灯。跳过深沟后，就碰见了大魔王苏菲亚。先爬上屋子，打死所有的无心人，躲过左边的石头，扳下开关。从打开的两扇门进入，再打死所有的无心人。从屋内的梯子爬上去，终于到达苏菲亚的房间了。这是决一死战的时刻，其实用火箭筒和来福枪便可轻易打败这个女人，夺回失落的第五神器——HAND OF RATHMORE。接着劳拉从打开的门中下滑，落入水中。顺势上岸，走向热气球，坐着气球扬长而去，结束了这场寻找失落神器的梦幻之旅。

总评 90

制作	Eidos	类型	动作冒险
发行	Eidos	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

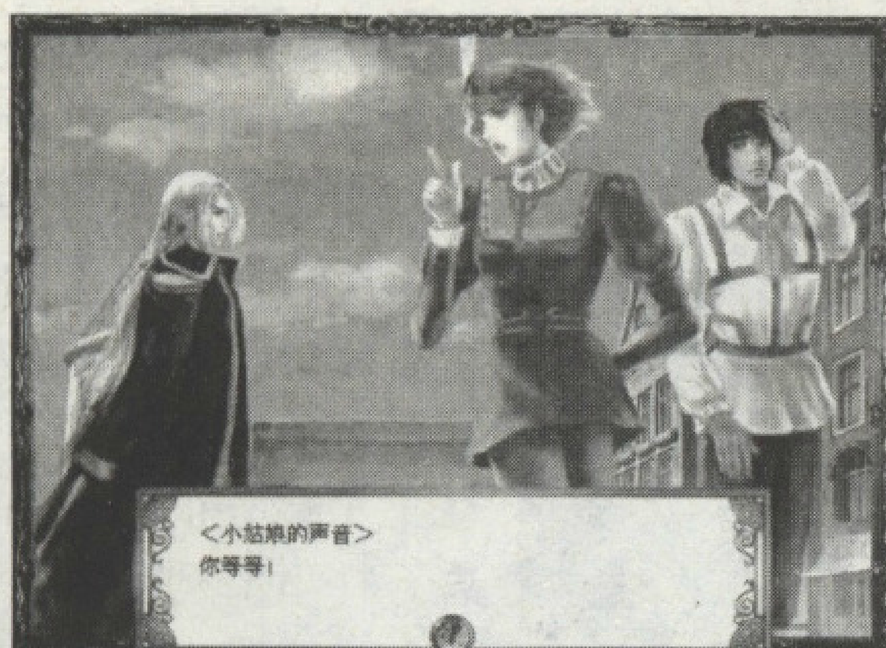


睡不着的海

北京zip工作室·旋童

凝望着眼前熟悉的画面，聆听着耳边熟悉的音乐，享受着脑海中熟悉的感觉……

接触《大航海时代Ⅳ》的时间也不算短了，4个主角自然也早已打通，但我还是时常回到《大航海时代Ⅳ》的世界里，回到那充满光荣与梦想的时代里，回到大海亲切温暖的怀抱里……

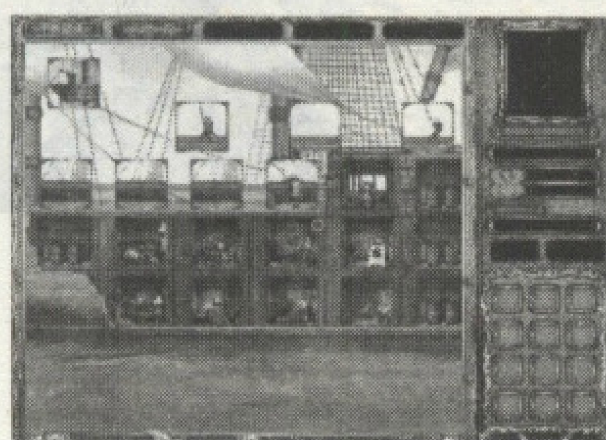


每每夜深人静的时候，我都要重新回到大航海的时代中。在这里我不再是为保家卫国而浴血奋战的巾帼英雄，也不是一心富甲天下的女商人，更不是什么妄图让自己帝国的海军舰队天下无敌的铁将军，我就是我，一个把自己的全部都奉献给大海的航海家。

我领导着自己的商船队，穿梭于各个港口之间，进行繁忙的海上贸易。我要了解不同港口间最新的物品价格情报，亲自挑选最得力的会计师，更要指挥商船队机警地躲避着海盗的阴险攻击。每到达一个港口，我要亲自出面和当地政府洽谈合作关系，亲自带领干练的会计师和精明的交易所老板讨价还价，我甚至得亲自监督着工人们卸下船上满满的货物，再装上更多新货、更多希望……当我意识到自己的财富已经远非“富甲天下”这四个字就可以形容的时候，我并没有因为自己的富有而沾沾自喜，我只是在独自享受着经商的乐趣和成就感。因为我就是我，一个精明、成功的商人……

我率领着自己的探险船队，驶过暴风雨狂作的黑夜，掠过暗礁密布的浅滩，接受着一次又一次的考验。我和我的船员们面对着饥饿和干渴的威胁，面临着随时有可能蔓延的恶性疾病的威胁，面对着种种威胁，但我们没有怯懦，我们总是勇敢地驶向前方。终于，在毒蚊密布的热带雨林中，在遥远荒芜的戈壁滩上，在险峻陡峭的悬崖边，我和我的船员们一次又一次地找到了闻所未闻的稀世珍宝，找到了传说中古代猛将流传下来的无敌兵器，找到了港口女孩们向往已久的各色物品。但我从不去想这些宝贝能卖多少钱，也不去想这些宝贝能为我和部下们提高多少属性，更不去想这些宝贝能为我换来多少有价值的情报。我所获得的，是一种无比的成就感——当我和我的部下们举杯相庆时，当我挥动手臂下令返航的时候，当我终于从望远镜里看到远处久违港口的时候，这种成就感和自豪感是金钱和权利无法替代的。因为我就是我，一个勇敢、细心的冒险家……

我指挥着自己的战斗舰队，勇敢地投入一次又一次激烈的战斗中。没有人知道为什么会出现“战争”这个词汇，但我明白一个道理，在海水已经被鲜血染成猩红色的战场上，如果我不击败强大的对手，那么被海水淹没、被鲨鱼吞噬、被后人唾骂的人就会是我。在战斗中，我坚固的战舰在敌军猛烈的炮火中熊熊燃烧，勇敢的水手们在惨烈的肉搏战中壮烈牺牲，忠诚的部下在惊心动魄的单挑决战中英勇负伤。当胜利的女神最终向我微笑的时候，我不会因击毙地方领袖而拍手称快，也不会因从对方船上发现多少金币而暗自得意，更不会因为经过这场胜利后自己成为某片海域的“老大”而野心勃勃。



我会去看看破损的战舰，会去关心负伤的部下，会去祈祷为我牺牲的水手，然后独自站在甲板上体味着胜利的喜悦和战争的悲哀。因为我就是我，一个坚强、善良的舰队指挥官……

……

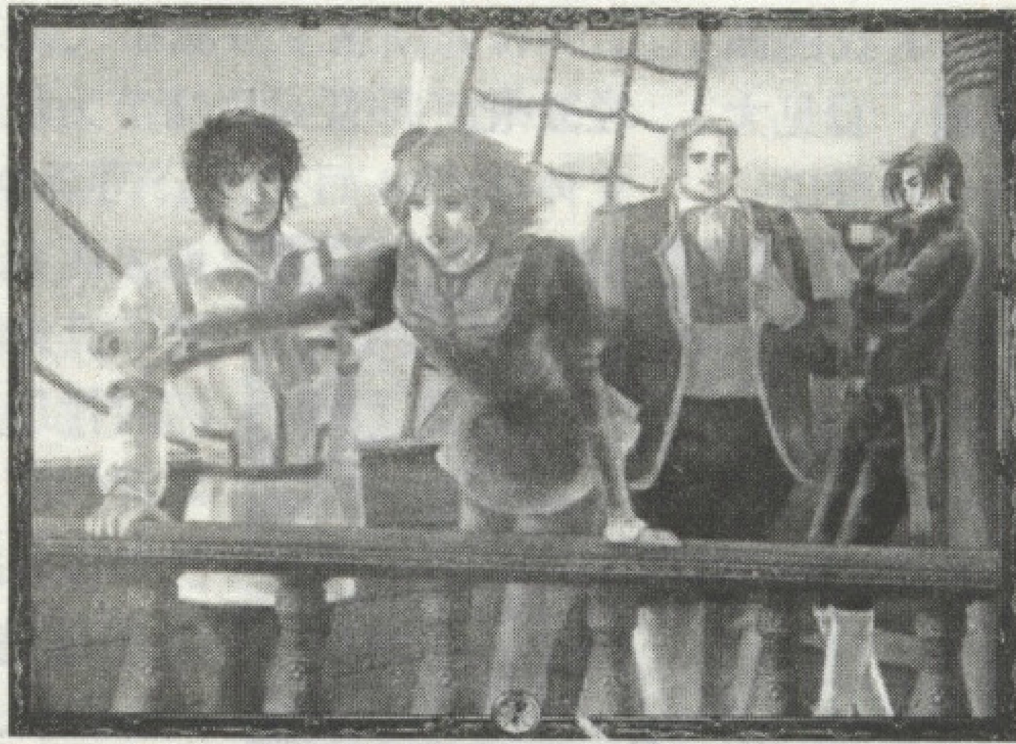
离开大海的怀抱，我回到现实中。这时，夜已经很深了，拿起桌上的茶杯，才发现滚烫的茶水已经变得冰凉了，而我，还未曾喝过一口。关掉电脑，躺在床上，脑海中回想着刚才经历的一幕幕。入眠之前，我只想默默地说一句——晚安，睡不着的大海……

梦之旅途

说不清楚从什么时候起梦里时常流淌着“我心依旧”的旋律，任由那苏格兰风笛的牵引，似乎那刻骨铭心的爱依然荡漾在浪尖……

岁月无痕，大航海的时代已随木帆船远离了轮机的轨迹，静静地驶向历史的彼岸……但是又如何能够忘怀那充满激情的大时代——哥伦布的美洲大陆、达伽马的海图、麦哲伦的环游，用心去感受那波澜壮阔的时代，心是否依旧？

我是北欧的海上霸王，儿时的梦幻就是在海浪里激扬，拥有自己的无敌战队，让列强在海上俯首，我心如游荡在大洋中的蛟鲨，我掌握了大海，就掌握了世界。每次的战斗都会让我成长，每一道伤痕都磨砺着我的意志，胜利的渴望为我树立了无数的敌人，也结识了值得珍视的朋友。在刀锋和炮火之中，在迷惑和发现之中，我来到了非洲，富饶的大陆，犷野的文明使我沸腾，也是在这片土地上，我留下了一生最甜美的伤口。此后，我不再能够说清我的航行是为了儿时的梦想还是为了塞拉的笑容，七海的风雨终于将我带回了我的港湾，我实现了伟大的梦想，却不能和我的爱厮守，我期待新的远航，因为——我是海上的霸主。



我是东方的夜莺，在倭寇的洗劫中我的家和我的梦变成废墟，退役的老水手将我收留，从此，我就是大海的女儿，我要借助海的威力——复仇。我最后用手中的血洗清了心中的血，却发现，如果化为逐浪的海鸟，我也许能够摆脱对生命意义的苦苦追寻，海那么大，而自己那么渺小，为什么不出去飞翔？我知道称霸七海的秘密，我是海的女儿，从此浩瀚的大洋上回荡着东方夜莺的鸣唱，接着是那长长的数不清的日子连缀起的一个个传奇故事，每一个传奇的休止都伴随我落寞的眼神。东方的商队传来了让我不能听任的消息，我至爱的故国再次沦陷倭人之手，七海的风浪挡不住我回归的心箭，我的梦想永远属于星辰大海！

我是海上的商人，不许说我年纪尚小，因为我矢志追寻我的梦想。那个偶然的机会，我拥有了自己第一艘小小的帆船，有我忠诚的伙伴的支持，开始风雨同舟的历程。我永远热情的笑容使我的朋友遍及大洲，我抛开那无聊的七海霸主的称号，因为我枕着我的梦想入眠。大海是我成长的摇篮，也埋藏着我最深的秘密，我要做天下的商人，用贸易强盛我的祖国。海途艰难，但是，我是最伟大的商人，我以我的理想发誓，我会一直走下去。

北京 云起

我是秘密的守护者，我的梦想是游历每一处遗迹，踏遍世界每一个角落。我的偶像是我的父辈，可是，我却希望我是最优秀的卡斯路特，每每站在港口，就希望可以扬帆海上，拥有一个自己的传奇。有一天，我终于去创造奇迹，终于可以象里斯本的英雄一样从港口出发，我要沿着父辈的足迹，去展开自己的旅程，去珍藏每一个记忆。

我是一个正在听着“我心依旧”并在梦想与现实之间游历的玩家，我沉醉于音乐迷恋于航海，有位朋友对我说过：在海上要远离泰坦尼克的歌曲，就意味着无边的黑色。可是，在航海中感受到的美，才可以真正领略那旋律的动听。我遨游过七海，我是刚毅的帝国军官，是美丽的东方夜莺，是伟大的商人，是航海世家的子弟。在航海中，我不是我，你不是你，是大航海给了我创造辉煌的契机，我不想成为英雄，只想是个海上最甜美的回忆。

大航海时代Ⅳ

海阔天空

北京 碧落

今天的天气特别好。我躺在甲板上晒太阳，一瓶朗姆酒下肚，精神越发好了。

"把我从汉堡带来的白兰地拿来。"

一名水手应了一声，不一会，酒送到了我的面前。我喝了大半瓶，颇觉得有一些豪气上涌，看见大家都到齐了，于是展开了地图，指着几个城市说："非洲的航线有很大的利润，这次我们就要到非洲去，运些黄金和珊瑚回来。杰拿斯，你设法和莫桑比克、索法拉和马达加斯加签定几个契约。克拉迪，你带几只中型帆船到新大陆去，在南部的两个小城做一些黄金白银的生意，每个月把赚的钱交回来。奥里佛，请您去打造几艘铁甲舰，或许，我们马上就要和赫德姆·巴夏开战了……其他的人下去准备远航吧！"



我对自己的分配感到非常满意，又一次躺下晒太阳，很有成就感地微笑着看着水手们把粮食、水和弹药一箱箱搬上船来，盘算着怎么打败一直和我作对的巴夏。

"报告提督，各项物资已经准备就绪，请您指示！"

"好！"我霍地站起来，向海的方向将手一挥"起航——"

提起约翰·法雷尔，游龄稍老的玩家只怕没有不知道的。遥想当年一手握着鼠标，一手捧着世界地图的日子真是无比的怀念，许多城市的名字和方位就是在当初玩《大航海时代Ⅱ》的时候熟知的。事隔多年以后，过往的许多游戏早已随往事烟消云散了，唯一留在我硬盘上的就是这款《大航海时代Ⅱ》。而后的《大航海时代Ⅲ》没有中文版，却也硬是将日文版打穿了，当然，我只看得懂其中的零星汉字。

终于看到了新的"大航海时代"了。我想，由于多年的锤炼，我已经淡却了当年的激情，无数的好游戏只是安装过后看一眼，表示一下已经见识过了这个游戏便扔进了抽屉。还有很多游戏连看都未曾看过，就束之高阁。然而，当我拿到《大航海时代Ⅳ》的时候竟然高兴得从椅子上跳了起来，于是，在接下来的两个星期中我过得格外充实。

在如今这个游戏年代，几乎所有的游戏大作都已经3D化，即便是以情节为优势的RPG类游戏也让人物立体化了。而光荣公司至今为止还在固守着2D的阵地，而奇迹却是并未因此而显出颓势，其近期的大作，无论是《大航海时代Ⅳ》还是《三国志Ⅶ》都是好评如潮。光荣公司的美工实在是没得说，游戏中，无论是人物的雕画还是港口的描绘，都是几近完美，让人不仅没有感觉到缺乏3D效果，反而觉得如果用了3D一定没有如此美丽的画卷了。当我第一眼看见这唯美的画风，就觉得这几年的等待的确是值得的。

与前代不同的是，游戏中几个可选人物的通关条件是相同的，都是得到7个霸者之证。虽然他们得到的途径会不相同，但只要按部就班地玩下去，都可以顺利得到霸者之证。得到每一块大陆的霸者之证的前提条件是在这片海域中称雄，于是，游戏的进程就定下了：贸易赚钱、武装海战和找寻霸者之证。

游戏中，如果选择拉斐尔会带有一段教程，似乎设计者是以拉斐尔为入门级选项的。事实上，我倒是觉得拉斐尔由于一开始只有一条小船，周边的港口除

了休达以外全被其他的强劲势力霸占着，要想发展是很不容易的。相反，作为日文版隐藏人物的李华梅我倒觉得貌似艰难，实际上却是很简单的一个人物。一开始，似乎有来岛在侧，而且过上2,3年他就会来攻打杭州，危机潜伏。但李女侠一开始就有两艘中国式帆船，周围的港口，无论是京城还是泉洲、澳门都无人占领，只要略加投资就可以大做贸易了。不必理会物价是否因为长期抛售而混乱，只需拼命赚钱，一年多



以后就差不多有200万了。接下来作一次远行，到欧洲的伦敦或汉堡，将贸易度提升到7000以上武装度提升到9000以上，就可以买到战列舰和曲射炮了。装备五艘以后，杀回去干掉来岛，肃清东亚海面后，委任一支舰队在东亚做生意赚钱，自己则一路向西杀去。每次打仗都用大炮加黄金的法子，打下一座港口，立即投资到占有度100，将敌人尽快挤出去，令其根本没有还手之力，然后立即攻打下一个港口……凭此方法，我用了大约5个小时就通了关，相比之下，比2代快多了。

“大航海时代”历来有着丰富的内涵，每次玩的时候，都能从中了解许多知识。各个地方有什么特产，有哪些自然风光、珍禽异兽，有哪些人文建筑、风土人情，从游戏中都可以了解一二。至少，我对于世界地理有了前所未有的兴趣。我想，这样的游戏，比单纯的血腥屠戮的快感要有价值多了。

或许人们总会去挑剔一些美中不足，事实上，《大航海时代Ⅳ》也有一些不能令人满意的地方。最明显的莫过于航海与海战的画面了，与港口和人物的画面比较起来，航海画面简直不堪入目，依旧停留在Ⅱ代的基础上，而且全是马赛克，真不知KOEI的美工是怎么想的。再有就是游戏的进程有些公式化，每个人物的最终目的都是一样的，而其中也没有太多的分支，只要按部就班消灭了其他势力就可以了。于是游戏也就少了一些不可预测性，这一点与2代比起来无疑是一种退步。还有，在港口内不能自己操纵走动，只能点选几个场所，未免少了一些原有的RPG成分。

当然，这都是一些吹毛求疵的说法，因为觉得它是一个好游戏才会去如此地挑剔，要是一个游戏做出来之后无褒无贬，那才是最大的悲哀。同样，因为喜爱“大航海”，因为信任KOEI，才会去刻意寻找其中的不足，事实上，绝大多数游戏是难以望其项背的。

《大航海时代Ⅳ》其实还是有很多进步的，这些进步都很有价值。比如游戏中的贸易部分比起上一代又有了长足的发展。《大航海》系列一向以贸易的丰富精彩为特点，在4代中物价变化已经不是随机的了，而是加入了经济学的理论：供不应求的时候价格上升，供过于求的时候价格下降。游戏中交易品的数目已经达到了18大项97个，可选择的余地大得多了。而且，由于引入了销售商品对物价的影响，所以只有买入卖出同类产品才能保持该地区长期的价格稳定。贸易部分的丰富使游戏更加精彩了。

在接触了游戏这么多年以后，尽管各种各样的游戏层出不穷，但已经很少有什么游戏让我能够像对“大航海时代”这样废寝忘食了，投入得真能把各个港口的物价指数背出来，每每听到旁人提及哪个港口名的时候，第一反应是该港口有什么特产，第二反应是运过去可以赚钱……

这一天，日高风清，波平如镜。

我再一次检查了粮食和水，确认足以驶过整个地中海；我再一次检查了弹药和铁甲，确认能够应付一切海盗。

“上次破损的桅杆修好了吗？”

“已经修好了，船长！”

“不错，你们做得很好！”



“我们可以出发了吧？船长。”

“嗯！好的！”

我望着一望无际的海，顿时觉得胸中豪气万千！

“起航——”我意气风发地传令。

补丁铺

大家好！掌柜的我在这里先祝大家节日快乐！

什么节日？很多朋友是不是一看这句话就有一种“晕菜”的感觉呀。是啊，“五一劳动节”早就过去了呀，五月十四日“母亲节”？也不可能啊，来小铺的都是“大虾”，可没有做母亲的哦！嘿嘿，难道大家把自己的节日——“六一儿童节”给忘了吗？这可是我们从小到大最盼望的节日哟！虽然掌柜的我现在已是“年过四分之一百”，但是一颗童心却丝毫未泯（尽管良心已经泯灭得差不多了^-^），所以也希望大家跟我一样，心态永远年轻！

前些日子游戏业界最大的盛会——E3大展刚刚结束，这次两千年的大会无论是从规模上，还是影响力都大大超过了往年的大会。不过掌柜的我并不想给大家介绍这次E3大展的情况，而是要在这里告诉大家一个好消息，我们的国产游戏终于第一次在国际大展上亮相了，这就是目标即将在全球同步推出的即时战略加经营类的游戏——《傲世三国》。大家可能不知道，除了日本之外，整个亚洲地区只有目标的《傲世三国》参加的展览，由此可见这部游戏的水准绝对不会让玩家们失望的。现在多说大家可能也没有什么直接的印象，还是等游戏问世后，再好好感受一下它的魅力吧。

下面还是老话题，就是给大家介绍一下我们的小铺。这回掌柜的我给大家带来了《混乱都市》内存修改器、《命运战士》修改器和《星际争霸》魔兽版补丁等，希望诸位玩家喜欢。

北京 老八

《三国伏魔》修改器

《三国伏魔》是最近推出的一部较为不错的中文角色扮演游戏，虽说故事有些离奇，但对爱幻想的玩家来说还是蛮有吸引力的。这个东东就是它的修改器，相信对于那些想“偷懒”的玩家来说还是很有帮助的。

使用方法：先运行子目录\SGFM下的执行文件SGFMT.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下以下热键就可以实现相应的功能。另外玩家也可以在游戏中按下Alt+Tab键切换到桌面上来，直接在修改器的面板上进行修改：

F5：古风属性最强；F6：古风装备最强；F7：含星属性最强；F8：含星装备最强；F9：霜月属性最强；F10：霜月装备最强；F11：赵云属性最强；F12：赵云装备最强

《混乱都市》内存修改器

URBAN CHAOS

3D设计的雾、雨、雪，黑夜和白天的交替，逼真的人影闪动，还有A3D的声音效果，使得这个游戏的场景被渲染得非常逼真，也再次证实了EIDOS的实力。可是似乎游戏的难度使大家难以尽情地对故事中的两个勇士有更深入的了解（哎，这年头怎么游戏也难为人呀），所以掌柜的我为大家找来这个内存修改器，以方便大家进行游戏。

使用方法：先运行子目录\CESUC下的执行文件UCTRN.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下如下热键就可以实现相应的功能：

Ctrl+F1：提高体质；Ctrl+F2：提高精力；
Ctrl+F3：提高力量；Ctrl+F4：提高反应力
Ctrl+F5：不死；Ctrl+F6：除错模式；
Ctrl+F7：无限炸弹；Ctrl+F8：无限弹药；
Ctrl+F9：无限弹药（M16）；F12：所有武器。

先按下F9，再输入“win”就可以轻松过关。

《星际争霸》微操作工具

STARCRAFT

如果你希望成为ＳＣ微操作技巧的高手，这个Brood War微操作辅助程序会让你梦想成真。

使用方法：将子目录\MIRCOOP下的文件拷贝到《星际争霸》游戏目录中去，然后运行游戏，再运行

执行文件PROJECT1.EXE，这时你键盘中本没有用的“~”键将成为克隆键，赶快试试吧。

《异形生死斗》黄金版修改器

Alien VS Predator Gold

前些日子，我的几个朋友突然开始联机打《异形生死斗》，而不玩传统的QUAKEⅢ了。这倒让我突然想起小铺中还需要有这样一个补丁，于是便找来这个游戏黄金版的修改器。

使用方法：先运行子目录\PREDT下的执行文件PREDTRNR.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下以下热键可实现相应的功能：

Ctrl+F5：无限生命；Ctrl+F6：无限能量；Ctrl+F7：无限弹药。

《春秋英雄传》超级存档

《春秋英雄传》最引人注目的地方，就是精致的画面。采用线条优美的中国式画风，将春秋时代的山川水景、村庄宅院一一呈现出来，画面看起来十分绚丽活泼。可是游戏的难度对于各位可能是个问题，那么，就让掌柜的我为你带来的这个超级存档，使你变得更强大吧。

使用方法：将子目录\CQSAVE下的文件拷贝到游戏的SAVE目录下，注意最好不要覆盖你原有的文件，然后在游戏中读取进度即可。

《帝国时代Ⅱ》之盟军大反击补丁

Age of Empire Ⅱ

这个游戏的一代是由Ensemble Studios于1997年开发的，对于多数战略游戏迷来说，它的画面质量和游戏平衡性都是令人赞赏的，赢得了众多奖项，包括ZD Computer Gaming World的年度最佳多人游戏奖，是难得的即时战略佳作。经过无数次的跳票，1999年又再次推出了令人瞩目的《帝国时代Ⅱ——帝王时代》，画面更精致、设计更体贴、场面更壮观……这里带给各位的就是一个很COOL的战役补丁。

使用方法：将子目录\AOE2下的文件拷贝到《帝国时代Ⅱ》游戏目录的\CAMPAIGN子目录下，然后运行单人游戏的“定制战役”即可使用。

《星际争霸》魔兽版

STARCRAFT

最近“星际”好象很火暴哦，而且竟然有人做出了这个魔兽版的补丁！复古啊……

使用方法：将子目录\WAR3下的所有文件拷贝到《母巢之战》的安装目录中，然后执行目录下的WAR3TC.EXE，点OK确定，再执行弹出窗口中的STARCRAFT即可。

《命运战士》修改器

Soldier of Fortune

现在玩家们应该已经能在市面上找到《命运战士》这部游戏了，大家在玩后有什么感想？是不是太难了？呵呵，没关系，有了这个修改器，相信大家一定能早日将游戏打穿。

使用方法：直接运行子目录\SOLDIER下的执行文件SOF103T.EXE，然后进入游戏。在游戏中按下Alt+Tab键切换到桌面上，然后在修改器面板上点击相应的按钮便可完成修改。

《断剑Ⅱ》游戏各场景存档

Broken Sword Ⅱ

《断剑Ⅱ》一直是掌柜的我非常推崇的一部游戏，特别是迪斯尼味道很足的画风，更是让我爱不释手。这个东东就是这部游戏的各场景存档。

使用方法：直接将子目录\BROKEN下的所有文件拷贝到游戏存档所在的目录下即可。

《心跳回忆》无敌引导

这是一位号称“狂派玩家——改锥LB”的热心读者提供给我们的一个《心跳回忆》的无敌引导，掌柜的我很高兴能碰见一个这么热心的“改锥”。

使用方法：直接将子目录\HEART下的文件拷贝到《心跳回忆》游戏目录下，运行执行文件HEART.EXE进入游戏。无论是读进度，还是重新开始游戏，主角的各项属性都被锁定为999，除两名隐藏人物以外，11名MM的评价和亲密度都为最高，伤心度锁定为0，而且不会出现炸弹。不过值得注意的是，11位女孩虽然全部出场，但电话号码还是要查询！希望玩家专心追一名女孩，因为评价、亲近度虽然是最高，但不表明就可以表白。如果玩家谁也不追，到最后还会是光棍一条的哟。

补丁下载网址：http://game.s800.net/

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第7期中

秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

雷神之锤Ⅲ——竞技场

Quake Ⅲ：Arena

透明人：这个Bug的主要原理是在bot connecting的过程中将其remove以制造透明人。具体过程如下：选single player之skirmish中任意地图，add bot选两个bot，确认后在其connecting过程中remove其中一个bot，此时在地图中除了你和一个电脑bot外，还有一个透明bot，他不会开枪，也不会移动，死后不会立即出现，但你和电脑bot可以杀他，算积分，可用spectator（旁观者视角）确定其位置（死后再生地点会变化）。实际上如果选择n个bot加入，然后remove m(m≤n)个bot，场景中会有m个透明bot。若此试验再进行一次,新产生的透明bot将会覆盖原来的bot，即若原来透明bot有a个，新产生透明bot b个，则游戏中透明bot将有b个而不是a+b个。本效果在1.16版本通过。

复活节彩旦：在控制台输入/map test_bigbox，你会进入一个封闭的小房间，只能使用电锯和机枪，来和自己的好朋友进行一场拳击赛吧！

Demon Keep（Q3DM15）：沿着岩浆池旁的一条隧道向地图中心走，在这条隧道尽头左边的路上有一个会变化的人头，仔细看看，他是不是象Q3Arena的几个设计师的脸？

Deva Station（Q3DM11），对着那个有传送门和Shotgun再生点对面的墙走去，将会开启一个秘密房间。当你进入时会有“Youve Found A Secret”的字，里面有+50 Health和一条看起来很怪的呆鱼。

威力扫荡

Expendab

在游戏中先按数字盘上的“-”键，再输入下列字符串以获得相应的秘技功能：

bod：开启秘技模式
mrbenn：跳关
zippy：无敌
bucketofchicken：背后视角
babapapa：额外的信用
crystaltips：额外的生命
dunky：直接得到高得分
albertofrog：手榴弹破坏力增加
bing：关闭秘技模式

加上下列参数来启动游戏可进入相应的游戏模式：

-mumford：Hodspodkins Mode
-whostayedlate：Rockhard Mode
-whostayedlateagain：EasterEgg Mode

纵横天地——烽火三国

在内政视窗时，输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

give money：金钱粮食各加1万
get it：立刻招降
在大地图视窗时
game win：立刻胜利
game lost：立刻战败
在单挑前
war win：战斗胜利
war lost：战斗失败

星际迷航——舰队

Armada

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技效果：

kobayashimaru：跳到下一关
showmethemoney：增加金钱
phonehome：对话列表（多人模式中）
screwyouguysimgoinghome Boot：列表（多人模式中）
canofwhoopass：激活有限的AI（Over Your Ships）

如何无敌：打开RTS_CFG.H 文件，在难度设置下找到并修改下列语句：

将：
float EASY_DAMAGE=0.5
或
float HARD_DAMAGE=2.0
改为：
float EASY_DAMAGE=0.0
或
float HARD_DAMAGE=0.0

或其它你想改的数字（注意：越大的数字代表越

难）。

运送更多的人：如上修改相同的文件（RTS_CFG.H.），找到语句TRANSPORTER_MAX=5；把5改成更高的数字就可以了。

魔法门之英雄无敌Ⅲ——死亡阴影

Heros of Might and MagicⅢ：Shadow of Death

在游戏中先按下Tab键，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

nwcagents：英雄部队里的每个空位都填上10个黑骑士

nwclotsofguns：得到所有的战争机器

nwcneo：升级

nwctrinity：英雄部队里的每个空位都填上5个天使长

nwcfollowthewhiterabbit：最大幸运

nwcnebuchadnezzar：无限的移动力

nwcmorpheus：最大士气

nwcoracle：观看完全打开的藏宝图

nwcwhatisthematrix：显示世界地图

nwcignoranceisbliss：隐藏世界地图

nwctheconstruct：黄金+100 000，各项资源+100

nwcbluepill：失败

nwcredpill：胜利

nwcthereisnospoon：神力+999,学会全部魔法

nwczion：得到所有建筑物

nwcphisherprice：明亮的颜色

秘技菜单：在游戏的快捷方式路径下增加/nwcgrail参数（如："C:\SoD\homm3.exe" /nwcgrail），然后进入游戏并按F4，这样在屏幕上面就会出现一个新的秘技菜单。

微软棒球2001

Base 2001

在游戏中按下S键，投手会吐痰，连续按，最后会吃牌。

圣剑奇兵

Trinty

在游戏中按下，键再按下列各键，可获得相应的秘技功能：

按F1键再输入sonson：加一支 vt-100

按F2键再输入ytinirt：生命值补满

按F3键再输入chris：主角等级升一级

按F4键再输入hkcidouglas：在该地图内没有战斗

注：成功的话会听到一声音效

星际游骑兵

Starlancer

跳到任意关：在主菜单下，按下CTRL键的同时输入potatoe，在屏幕的左上角会出现M1——代表第一关。使用键盘上的数字键将其改为M2、M3、M4等，改好后同时按下Ctrl和Enter键，直到出现飞船选择屏幕状态。

足球2000

FIFA 2000

在选项菜单输入下列字符串以得到相应的秘技功能：

MOMONEY：无限资金

HOOLIGAN：附加队

BURNABY：EAC Pitch

SIZZLE：闪电模式

DIZZY：异形模式

LIGHTSOUT：发光（glow)模式?

黑白模式：选两支古典球队比赛，屏幕会变成黑白模式。

橙色模式：选一支古典球队和一支组装队比赛，屏幕会变成橙色。

出现金发球队：游戏用罗马尼亚队的hard难度取得世界杯后，就会出现一支金发罗马尼亚队。

超光速粒子——边缘

Tachyon:The Fringe

在游戏中按小键盘的“7”可以叫出命令行，然后输入以下字符串可得到相应的秘技功能：

IM A CHEATER：激活cheat模式

ONE MILLION DOLLARS：加5000金钱

QUICKENING：无敌

COME GET SOME：加满子弹

DILITHIUM：加满能量

THERE IS NO SPOON：胜利回归星航基地

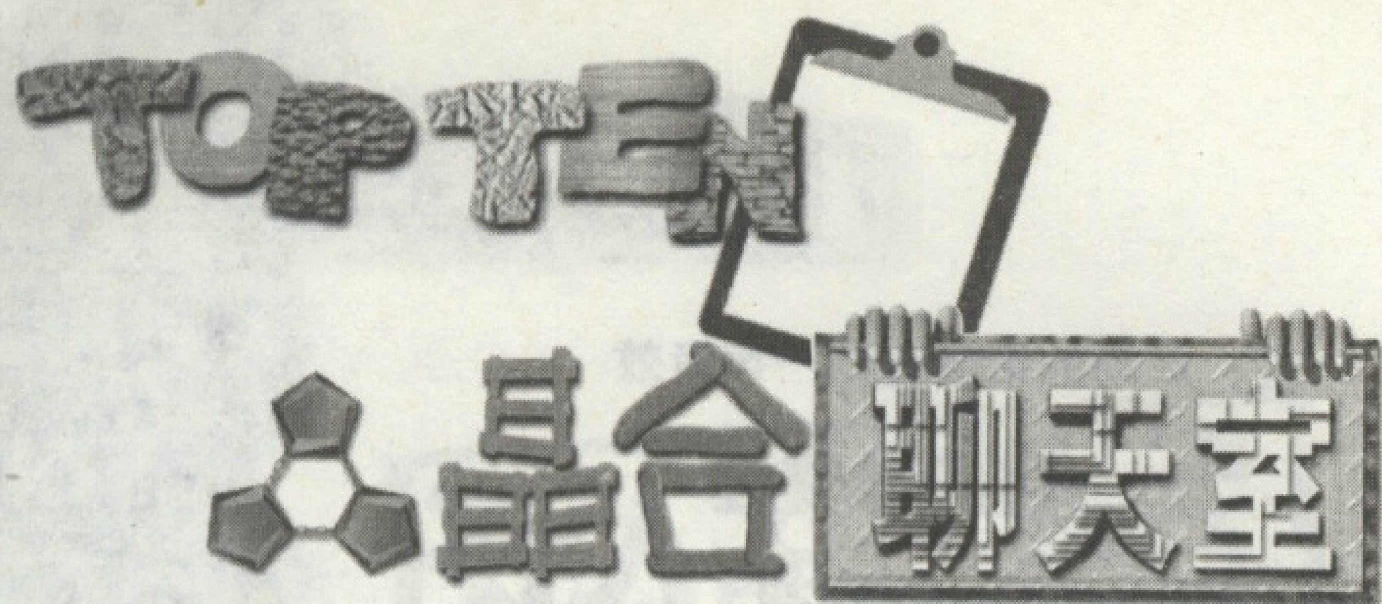
BOOM STICK：所有物品

RAGTAG：所有舰船

KESSEL RUN：增强舰船

E-MAIL：tianjiao@163.net

http://www.gamejoy.net



摸了摸身上的腰牌，这可是进聊天室的凭证。来到门前，将腰牌晃了晃，看门人过来问我口令：“地振高冈，一派溪山千古秀。”我回答：“门朝大海，三河合水万年流。”“堂上烧几柱香？”“五柱香。”那看门人的神态立即恭敬了起来：“原来是碧落大人，你快请进，请进。”我摆了摆手，淡淡地说：“罢了……”

聊天室里已经是人声鼎沸了，于是连忙活动了一下面部肌肉，投入了聊天的大潮。

江苏 张惠铭

如果《仙剑奇侠传》的分辨率是640×480多好！如果《抗日》制作得如同《盟军敢死队》那样多好！

《仙剑》的分辨率要是有640×480，那现在别的RPG就更没的混了，得饶人处且饶人吧。要是《抗日》做得跟《盟军》似的……也不是不可能，总要对未来充满希望嘛。

河北 赵睿

《仙剑》的成功得益于它的情节，至今我还未曾发现比它更感人的游戏，希望能多出几个续集（注意：不是一个两个，而是几个），要是能拍成电影就更好了。

仙剑的情节的确不错，续集的剧本现在也已经敲定了。不过，说到拍电影嘛，效果好不好还真难说。倒是我知道金大侠那十几部经典小说已经被电影改得不成样子了。

北京 付玮

本人是《仙剑》的标准FAN，已经重玩过10次，通关6次，每一次玩都会有新的感受。在我心中，《仙剑》永远是最好的！

哇塞！我看不仅仅是标准FAN了，肯定是个超级FAN！你的恒心、耐心、爱心、真心……都好生令人敬仰！

四川 CECILIA

大宇真不愧是中国游戏制作水平最高的公司（我封的），自从《仙剑》和《明星志愿》后，大宇的产品到我这里就“免检”了。这次的《轩辕剑Ⅲ》更是这样，不论音效、画面、剧情、创意都没的说。希望大家能投它一票，让它也能像自已的表哥《仙剑》一样在宝座上风光几年，退位的时间嘛……就定在《仙剑Ⅱ》或《轩辕剑Ⅳ》出世的时候好了。

呵呵，看来真的是一个《轩辕剑》迷&大宇迷啊！不过，《轩辕剑Ⅲ》的水准真是没的说，当初让我沉迷好久呢，很给国产游戏提气！不过，客观而论，也有它不足之处，好比虎头蛇尾就是最大的毛病，要是进入中国之后的情节再丰富一些就好了。每次我看见威尼斯比洛阳大好几倍就生气……

北京 齐磊

我自认为ARPG将成为以后RPG的发展方向。我们的同龄人小时侯都曾沉迷于街机，那种打斗能给我们带来不尽的快感！ARPG这种既有情节又有街机战斗的游戏，比《仙剑》和《金庸群侠传》之类的不知道好多少倍！我要说，ARPG是我的挚爱！

呵呵，果然不同的人口味不一样。小心你楼上那位找你算帐……

广西 潘琦

哇——终于将《大航海时代Ⅳ》弄到手了！它可真是让我等得好辛苦！

相信但凡有五年以上游龄的老玩家，都会对《大航海时代Ⅱ》怀有一份旧情。想当年，我也为之疯狂了许久，那种感受至今难忘。现在，《大航海Ⅳ》又帮我圆了我的纵横大洋之梦！

是啊！《大航海》系列真是经典中的经典，丰富的内涵，多变的情节，都让人无法忘怀。在我的硬盘上，停留时间最久的就是《大航海Ⅱ》，直至今日依旧不舍删去，那是一份往日情怀……

石家庄 王鹏

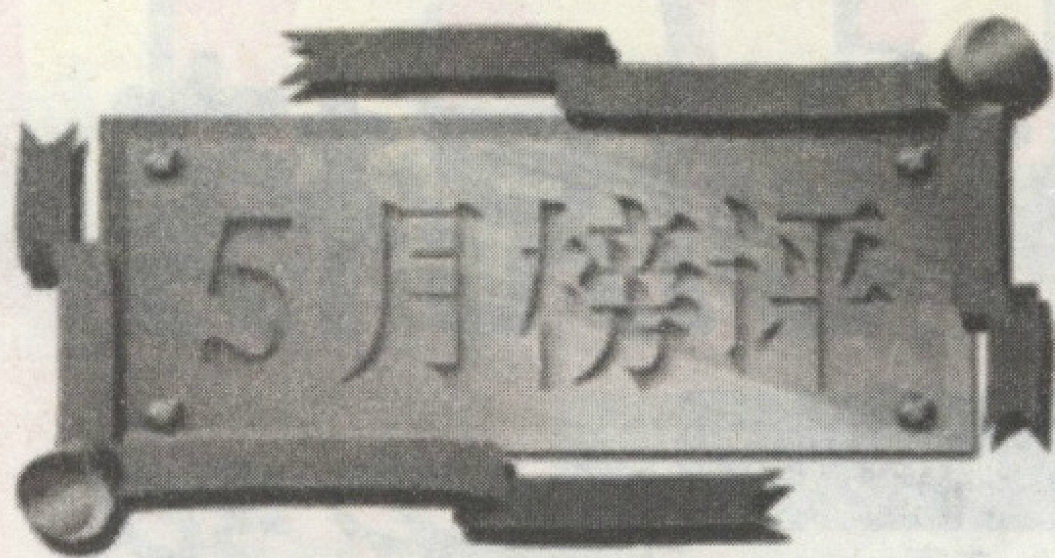
即时战略大作《星际争霸》和它的资料片《母巢之战》给即时战略游戏带来了一阵清新之风，无疑这是目前最佳的即时战略游戏。尽管有一天它也会被淘汰（或许淘汰它的正是它的续作），会成为历史，但我要引用一部电影里的话：“历史是不会被人们忘记的！”

不错，《星际》是不会被人们忘记的，它是游戏历史上的一座丰碑。暴雪，真是让人又爱又恨，无尽的跳票让人忍无可忍，而它的作品却又是款款经典，真是想不服都不行！

唉……聊天是一件很能锻炼打字又很能消磨时间的事情，聊了许久，虽没有口干舌燥，却是肩酸手痛。今日且便睡去，来日再见吧！

晶合实验室 碧落





一丝微风悄悄地袭入寂静的夜。

我坐在窗前望着外面的万家灯火明明灭灭，想起曾有人说过：在每一盏灯下面都有一个动人的故事……

轻轻叹了一口气，展开纸卷，又开始为她写那首情诗：

当一个人生下来的时候，就把一生的爱散落了
一路走去
一些曾爱我的和一些我曾爱的
都试图为我拾起我散落的爱
然而却因为太辛苦或者是又忙着去帮别人拾
大都半途而废了
我却终相信会有人愿为我尽她的全部去拾取
直到找回我所有的爱
于是，当你捧着我的爱回到我的面前时
我终于知道了什么是天长地久

看了眼表，已经是子夜时分了。于是，收拾起散乱的心绪，该去晶合聊天室看看了。这个月我大权在握，执掌聊天室，赶紧趁此机会去作威作福吧！我关上灯，掩上门，匆匆向聊天室赶去。

路过住在我后街的男孩家时，看见他的灯还亮着，一时好奇，便推门进去看了看。

"你怎么还不睡呢？"我问他。

"我还在想她，睡不着。"后街男孩回答说。

"谁呀？"

"阿依土拉公主。"

"阿依土拉公主？她是谁？"

"阿依土拉公主是阿撒卡拉亲王唯一的女儿，阿撒卡拉亲王在世界亿万富翁中排名第17位。那天，阿依土拉公主正式照会我国外交部，强烈要求与我共进晚餐，席间，可能向我提出求婚。"

"那不是挺好的吗？你还发什么愁？"

"我国外交部已批准这一请求，但不批准我与她结婚。"

"为什么？"

"阿依土拉公主是有主儿的！"

"唉，原来是这样……"我叹息道。"人生在世最大的痛苦莫过于为情所动，而后为情所困，最后为情所伤……看来你也是性情中人，这样吧，你随我到那昌明隆盛之邦，诗礼簪缨之族，花柳繁华地，温柔富贵乡走一遭，也不枉此生了。"

"现在还有什么地方能令我心动呢……"后街男孩摇头说道。

"有的——晶合聊天室！"

瞬时间我看见后街男孩的眼睛一下子明亮了许多。

晶合聊天室里果然热闹非凡，一进门就听见高音喇叭里放着歌曲："在聊天室里我就聊天，看看有没有不变的诺言……"

当大家一看见我，立刻就喊了起来："哇……了不得啦！碧落来了！！别让他跑了哇！"顷刻间把我围了个水泄不通。"同志们好！同志们辛苦啦！"我向左右频频招手致意，也没忘记面带祥和的微笑。

我缓缓走到前台，闪光灯噼呖啪啦乱闪，晃得我一个趔趄。赶紧定了定神，开始了我的就职演说："同志们，朋友们，来宾们，今夜月明风清、波平如镜，我们欢聚一堂来商讨一下5月游戏排行榜的问题。昨天，晶合聊天室第二届委员会第一次全体会议在地下室隆重召开，与会代表共计3人，大会在紧张热烈的气氛中进行。会议就解决晶合实验室洗澡难的问题达成了一致，并全体通过选举我为本月聊天室的首席执行官兼门房管事，全面主持聊天室的日常工作。现在，我向大家正式宣布：碧落他已经不咳嗽啦！"哗……台下的掌声响成了一片……

"嗯，将榜单传上来吧！"

后街男孩凑过来说："选《仙剑》第一吧……"

我瞥了他一眼说："就知道仙剑，《轩辕剑Ⅲ》都出了，还轮得上《仙剑》？"

"可《仙剑》……"

"我是管事的还是你是管事的？看看读者的呼声吧！"我扔了一大把信给他，"不过看在它以前的份上，可以给个第三名。"后街男孩悻悻地看了我一眼，不再说话了。

我得意地提起朱砂笔，在《轩辕剑Ⅲ》旁边写下"状元"，在《星际争霸》旁边写下"榜眼"，在《仙剑奇侠传》旁边写下"探花"。而后，在榜单下面签字画押：

碧云日暮心何寄
落尽闲花见伊人

晶合实验室 碧落



TOP TEN

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
轩辕剑Ⅲ	1235	1	1	5	1	大宇
星际争霸	1094	2	5	24	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	1070	3	8	56	1	大宇
大航海时代Ⅳ	995	4	2	8	1	光荣
最终幻想Ⅷ	909	5	7	3	5	史克威尔
心跳回忆——永远属于你	748	6	6	14	1	科乐美
魔法门之英雄无敌Ⅲ	659	7	3	13	1	NWC
三国志Ⅶ	611	8	21	2	8	KOEI
网络创世纪	595	9	4	7	4	ORIGIN
模拟人生	576	10	10	3	10	MAXIS
生化危机Ⅱ	535	11	9	12	4	CAPCOM
帝国时代Ⅱ	346	12	12	12	9	MICROSOFT
暗黑破坏神	342	13	14	36	1	BLIZZARD
NOX	337	14	17	3	14	WESTWOOD
家园	327	15	16	6	10	UBI
大富翁Ⅳ	310	16	13	19	1	大宇
盟军敢死队	288	17	20	21	1	PYRO
明星志愿Ⅱ	257	18	11	3	11	大宇
雷神之锤Ⅲ——竞技场	252	19	15	5	15	ID SOFTWARE
三角洲特种部队Ⅱ	243	20	19	4	19	NOVA LOGIC
足球99	227	21	26	16	5	EA SPORTS
极品飞车——保时捷之旅	191	22	NEW	1	22	电子艺界
命令与征服Ⅱ	149	23	---	7	7	WESTWOOD
极品飞车——孤注一掷	132	24	25	11	5	电子艺界
金庸群侠传	124	25	28	42	3	智冠
模拟城市3000	114	26	29	12	9	MAXIS
魔法门Ⅶ——血统与尊严	100	27	22	9	17	NWC
最终幻想Ⅶ	97	28	24	18	14	史克威尔
地下城守护者Ⅱ	91	29	23	10	7	牛蛙
博德之门	88	30	27	12	21	BIOWARE

本期选票在插十九页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 轩辕剑Ⅲ [808票]
2. 星际争霸 [739票]
3. 仙剑奇侠传 [727票]
4. 最终幻想Ⅷ [685票]
5. 大航海时代Ⅳ [658票]
6. 魔法门之英雄无敌Ⅲ [567票]
7. 心跳回忆——永远属于你 [500票]
8. 网络创世纪 [474票]
9. 模拟人生 [408票]
10. 三国志Ⅶ [389票]



五月幸运读者

北京 高爽　吉林 鲁金龙　重庆 王力
广东 黄震寰　辽宁 王翔羽　宁夏 李锐
陕西 马威　河北 任国栋
浙江 谢晶　湖北 罗赛文

以上读者将获得由**北京新天地互动多媒体**提供的《铁路大亨Ⅱ》简体中文版一套。

主题曲《请相信》由国内新生派原创歌手、音乐制作人尹吾演唱

獨闖天涯





EAGLEFLY

角色扮演/策略/冒险

建议零售价 双CD 50元

一次惊心动魄的冒险经历
一段动人曲折的故事
一场决定人类命运的坚强抗争
一幅美丽梦想的画卷
一个有关环保的深刻主题
一款为全人类制作的游戏

简体中文版

欢迎各大软件厂商与8848.net
建立合作，并诚征各地分销商。

全国总承销

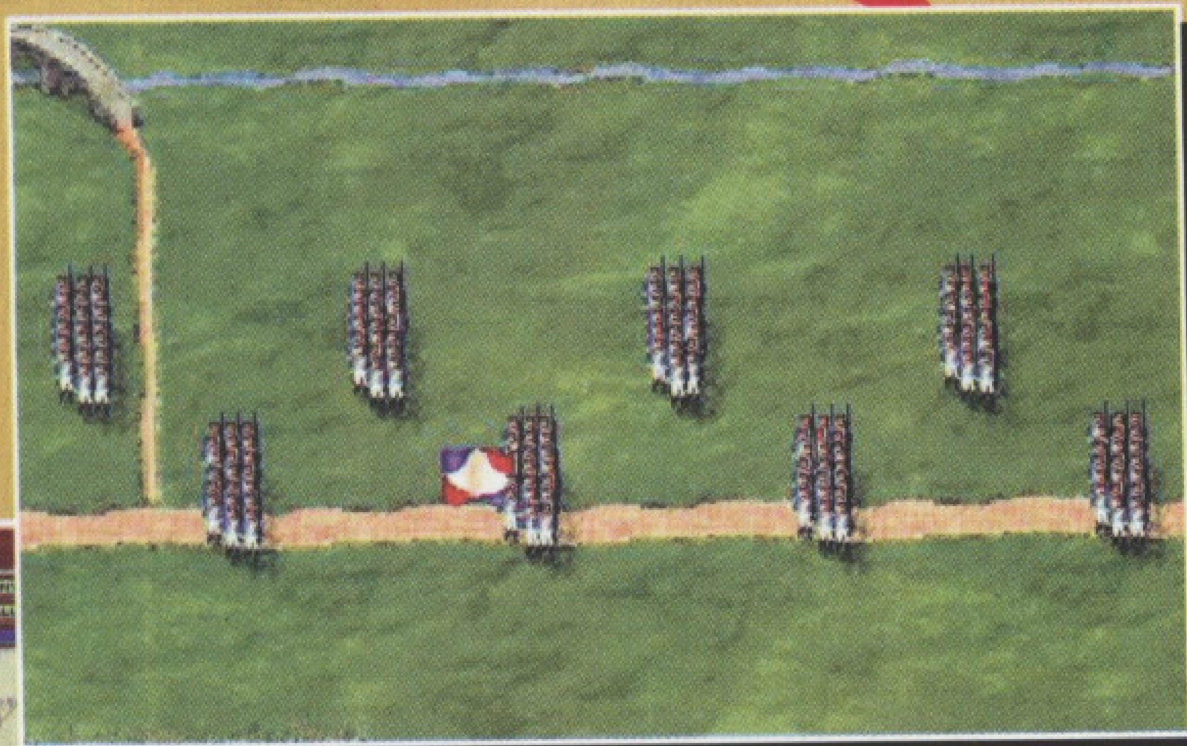
地址:北京市西城区金融大街33号通泰大厦B座九层
邮编:100032
电话:010-66068848　E-mail:jazhang@8848.com
网址:http://www.8848.net

8848 珠穆朗玛 http://www.8848.net

www.8848.net

电子商务@中国


武
利
谢雨欣
谢雨欣小姐
剑侠情缘二形象代表
剑侠情缘二主题歌演唱
电视剧《将爱情进行到底》女主角
6 月 24 日　北京
为您浓情演绎　那一剑的风情
将游戏进行到底!
家用电脑与游戏机
电脑报
大众软件
新浪网 http://www.games.sina.cn/zhuanti
联合
推荐
国产游戏





FRENCH MORALE
ALLIED MORALE
VICTORY LEVEL
PICARDY
FLANDERS
HANNOVER
WESTPHALIA
CHAMPAGNE
ILE DE FRANCE
GERMAN DUCHIES
LORRAINE
BURGUNDY
BOHEMIA
WURTTEMBURG
BAVARIA
SWITZERLAND
MORAVIA

依星千禧强片大放送

好评热卖中

依星、Softmax 携手第一波
新世界角色扮演巨作强劲登场！

- 尚未上市即在日本获最期待游戏之一的佳绩。
- 台湾地区销售量名列前矛。
- 简体中文版狂销六万套。
- 4CD ＋全彩游戏指南 ＋游戏人物收藏卡



- 50 多首美妙动听的乐曲，与动人的剧情配合相得益彰。
- 华丽精美的画工制作，使画面如童话世界般亲切迷人。
- 剧情改编自莎士比亚名著《暴风雨》，引您进入莎翁的情感世界。
- 日式 RSLG 的战斗系统，更加上丰富多彩的魔法和必杀技。
- 美丽可人，性恪迥异的数十位美少女与您并肩作战，同生死共患难。
- 不惜工本的豪华制作，总共超过 60 分钟的过场动画。

好评热卖中

SLG 巨匠工画堂之年度大作

- 融合战略及养成游戏
- 极度绝美的人物设定
- 荡气回肠的配乐音效
- 扣人心弦的剧情架构
- 多重视窗的操作系统

魔导异元素

简体中文版 游戏光碟＋操作手册＋精美人物收藏卡 38元

精装黄金珍藏版同时限量推出

好评热卖中

MARIONETTE COMPANY For Windows 95/98

人偶情缘

简体中文版 双 CD+ 全彩说明 38元

- 与心跳回忆、青涩宝贝并称日本三大美少女养成游戏
- Win、PS、DC 三大主力平台，日本全面登场，嘉评如潮
- 日本权威 FAMITSU 杂志游戏点评铜奖

六月上市

火星计划 1 游戏光碟＋全彩说明 38元

真是太神奇了！
连火星人都赞叹的火星开拓计划！

地球人口大爆满，物资严重匮乏，污染日甚一日，生存环境危机四伏！人类到底还能生存多久？公元3100年，生活于火星的少女奈仓舞香，开始了她的火星开拓计划……

配合好莱坞巨片《火星任务》上映

邀约你本月共同登陆

火星计划 THE PROJECT MARS

六月上市

恶灵

最恐怖 最颤栗的游戏

世界所有人都无关于自己的意志而出生于世，也不知有另一个世界的意识正逐渐取代自己现在，因抑郁死亡化身充满怨恨的恶灵，将开始围绕在你的声音，使你无法区分是现在还是幻象。

恶灵 游戏光碟＋全彩说明 48元

正版游戏·明星品牌
YISTAR 依星软件

上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

公司地址：上海愚园路172号环球世界大厦2903 电话：21-62493326 传真：21-32140053 销售热线：21-62493049 邮编：200040 E-mail: yistar@online.sh.cn



晶合软件销售连锁组织总承销





再见你，依然是那种

心跳的感觉



8CD 超值组合

玩得过瘾 藏得开心





- 心跳回忆
- 恋爱物语
- 魔法学园
- 心跳回忆之表白你的心
- 心跳回忆对战方块
- 卒业恋爱篇
- 动漫美少女影像篇

晶合软件广场游戏系列 2

心跳的感觉



北京晶合顺达计算机公司总承销



晶合|连锁

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱　　邮政编码：100089

邮购咨询电话：010-82634107、82634092　　零售咨询电话：010-67164859

分销咨询电话：010-82634097、82634089　　传真：010-82634088

销售支持——排名不分先后

总店：67164859
新城广场店（新张开业）：67647711-102
现代市场：62630299
明光市场：62267068
科苑书城店：68515544-2095
长椿街店：66018119
和平里店：84210214
大兴店：69202500
垂杨柳店：67786334
安定门店：86472172
万寿路店：68159093
丰台店：63823449

北京特约经销商：
西单图书大厦
新街口新华书店
西四新华书店
王府井外文书店
科林斯创公司

- 晶合上海钜隆 62104588
- 晶合苏州沧浪 7246529
- 晶合新疆华顺 2814402
- 晶合南宁奥讯 2621521
- 晶合长春安航 5656612
- 晶合济南洪恩科技 6980984
- 晶合兰州专卖店 8261784
- 晶合昆明棒子 5176880
- 晶合郑州分部 6993569
- 晶合大连维尔 3635721
- 晶合成都劲邦分部 5448601
- 晶合西安辉煌分部 5530853
- 晶合厦门金科达分部 2099935
- 晶合汕头超俊分部 8860856
- 晶合宁波今日 7248229
- 晶合太原和生 7234490
- 晶合遵义天地 8633815
- 晶合哈尔滨金北方 6415498
- 晶合开封大众电脑 5958268
- 晶合天津展望 27830166 2486201
- 晶合西藏分部 6813383
- 晶合新乡分部 3024847
- 晶合莆田三超分部 2683555
- 晶合无锡万科分部 2733188
- 晶合河北衡水分部 2130562
- 晶合成都天翔分部 5078927
- 晶合山东日照分部 6451069
- 晶合甘肃玉门分部 3253489
- 晶合郑州东方分部 5905967
- 晶合山西藏远分部 4132971
- 晶合石家庄汇达分部 13803339200
- 晶合常州迅达分部 8117080
- 晶合特约经销商 4308786 呼和浩特世纪软件开发部
- 晶合特约经销商 2227238 湖南新华书店电子音像部

图书渠道
金台路图书市场263号 65934375

北京经销商

连邦公司	62525338
正普公司	82615800
万众合力公司	82627438
育嵘苑公司	82613831
里仁公司	62543505
鸿达以太公司	82614688
赛乐氏公司	62648194
圣比尔公司	62527962
天极公司	62770584

网上专卖
8848公司 86243008

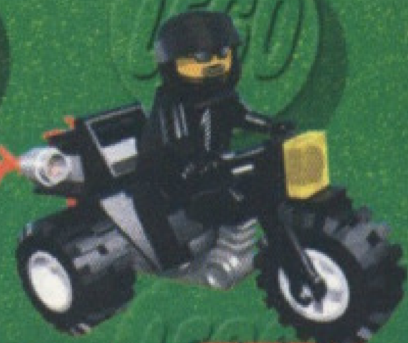
特约经销商

杭州美迪	8271301
武汉天河	87874577
广州恩富特	87509952
沈阳连邦	23881542
上海浩鼎	63515371
南京新高	3371350
深圳伊登	3782602
广州黑马	87595514转1805
昆明黑马	5116622转8000
成都连邦	5233741

LEGO

妙趣横生 其乐无穷

欢迎进入乐高世界!



中文版



乐高开天辟地

适合年龄 8岁以上

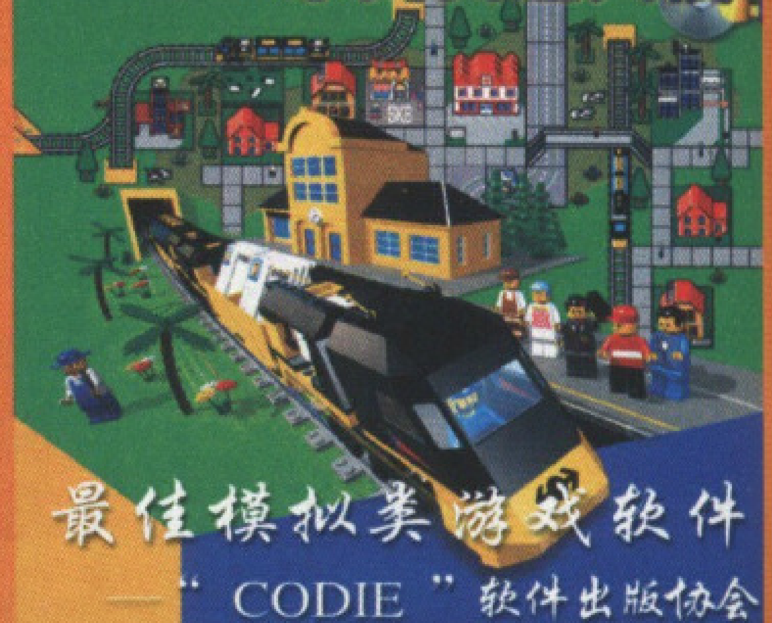
这是一款建设性的游戏，在游戏中玩家要充分发挥各自的想象力，甚至幻想力，利用各种各样的建设积木努力建造一个3D的游戏世界。虽然在现实中你也同样能用这些积木搭成同样的世界，但是游戏的不同就在于它能让整个世界"活起来"，而你还能让其中的乐高公仔发出你制作的声音。里面还有"爆炸积木"专门从事"恐怖活动"！不知什么时候就会发现你的世界毁于一旦，呜呜……只好擦干眼泪从头再来。



乐高交通大使

适合年龄 6-99岁

这款游戏以乐高王国中深受欢迎的列车系列为主题。在游戏中玩家要建造一个真实而疯狂的铁路王国。完成之后，各位铁路局长看着汽车、火车、动物和行人在你建设的世界中来回走动，绝对赏心悦目；你还可以做成屏幕保护或转成电子明信片送给你的朋友。说不定成为你引起心仪女孩欢心的点子。游戏还能支持9人共同建设，当然也可以在网上进行交流和比赛！怎么样，cool吧？





乐高棋国风云

适合年龄 6-12岁

想学国际象棋吗？想玩国际象棋吗？而盼子成龙的父母风里来雨里去接送孩子学棋，是不是太辛苦了？曾经以为如此，现在我们的噩梦成为美景，因为这款益智型棋类游戏首次将复杂的国际象棋变为有趣的两军对垒，乐高公仔代表不同的棋子，每攻克敌方一个棋子，还能欣赏到精彩幽默的动画，极富娱乐性。该游戏面对6-12岁的小观众，但由于题材是国际象棋，事实上各年龄层次都适宜。游戏提供了一本职业象棋教练编纂的教程，更有助于大家棋艺的入门和提高。



奥美电子
www.aomeisoft.com

奥美电子(武汉)有限公司
地址：武汉市友谊路145号
电话：(027)85836013 传真：(027)85836017
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

北京分公司
地址：北京市海淀区白石桥路3号
友谊宾馆万隆物业B座202室
电话：(010)82612362 传真：(010)82612367
E-mail:cheung@public.bta.net.cn

AUTOSOFT



永远的伊苏

YS ETERNAL

Ancient Ys Vanished Omen








上海依星电脑软件有限公司授权　北京晶合顺达计算机公司总代理

零售价：69 元
预定 6 月中旬上市
3CD 精美典藏版、豪华手册

RPG 始祖重现江湖，年度超强代表作。

顶级影像效果再现逼真的景致
每秒 60 格的动画播放能力
传说中的动听音乐
平滑顺畅的移动方式
超卓不[illegible]操作系统

1 套游戏 3 张 CD，绝代难得非卖品，200% 超值大组合！
随游戏收录：经典 CD 音乐特集、MIDI 音乐合辑及历年大作和游戏画面、手稿等资料。
豪华纪念手册，包括《伊苏》小说和大量彩色设定资料。
电玩史上最有价值的收藏之一。

联系电话：010-67150982（4、5）-312、67136344
传真：010-67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

零售总店电话：010-67164859

邮购中心电话：010-82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 045 信箱
邮政编码：100089




晶合软件销售连锁组织总承销　大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

销售支持

北京总店：67164859
北京新城广场店（新张开业）：67647711-102
北京现代市场：62630299
北京明光市场：62267068
北京科苑书城店：68515544-2095
北京长椿街店：66018119
北京和平里店：84210214
北京大兴店：69202500
北京垂杨柳店：67786334
北京安定门店：86472172
北京万寿路店：68159093
北京丰台店：63823449

北京特约经销商：
西单图书大厦
新街口新华书店
西四新华书店
王府井外文书店
科林斯创公司

●晶合上海钜隆	62104588
●晶合苏州沧浪	7246529
●晶合新疆华顺	2814402
●晶合南宁奥讯	2621521
●晶合长春安航	5656612
●晶合济南洪恩科技	6980984
●晶合兰州专卖店	8261784
●晶合昆明棒子	5176880
●晶合郑州分部	6993569
●晶合大连维尔	3635721
●晶合成都劲邦分部	5448601
●晶合西安辉煌分部	5530853
●晶合厦门金科达分部	2099935
●晶合汕头超俊分部	8860856
●晶合宁波今日	7248229
●晶合太原和生	7234490
●晶合遵义天地	8633815
●晶合哈尔滨金北方	6415498
●晶合开封大众电脑	5958268
●晶合天津展望	27830166
●晶合吉林大众分部	2486201
●晶合西藏分部	6813383
●晶合新乡分部	3024847
●晶合莆田三超分部	2683555
●晶合无锡万科分部	2733188
●晶合河北衡水分部	2130562
●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合山东日照分部	6451069
●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合山西葳远分部	4132971
●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786
●晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238

图书渠道

金台路图书市场263号	65934375

北京经销商

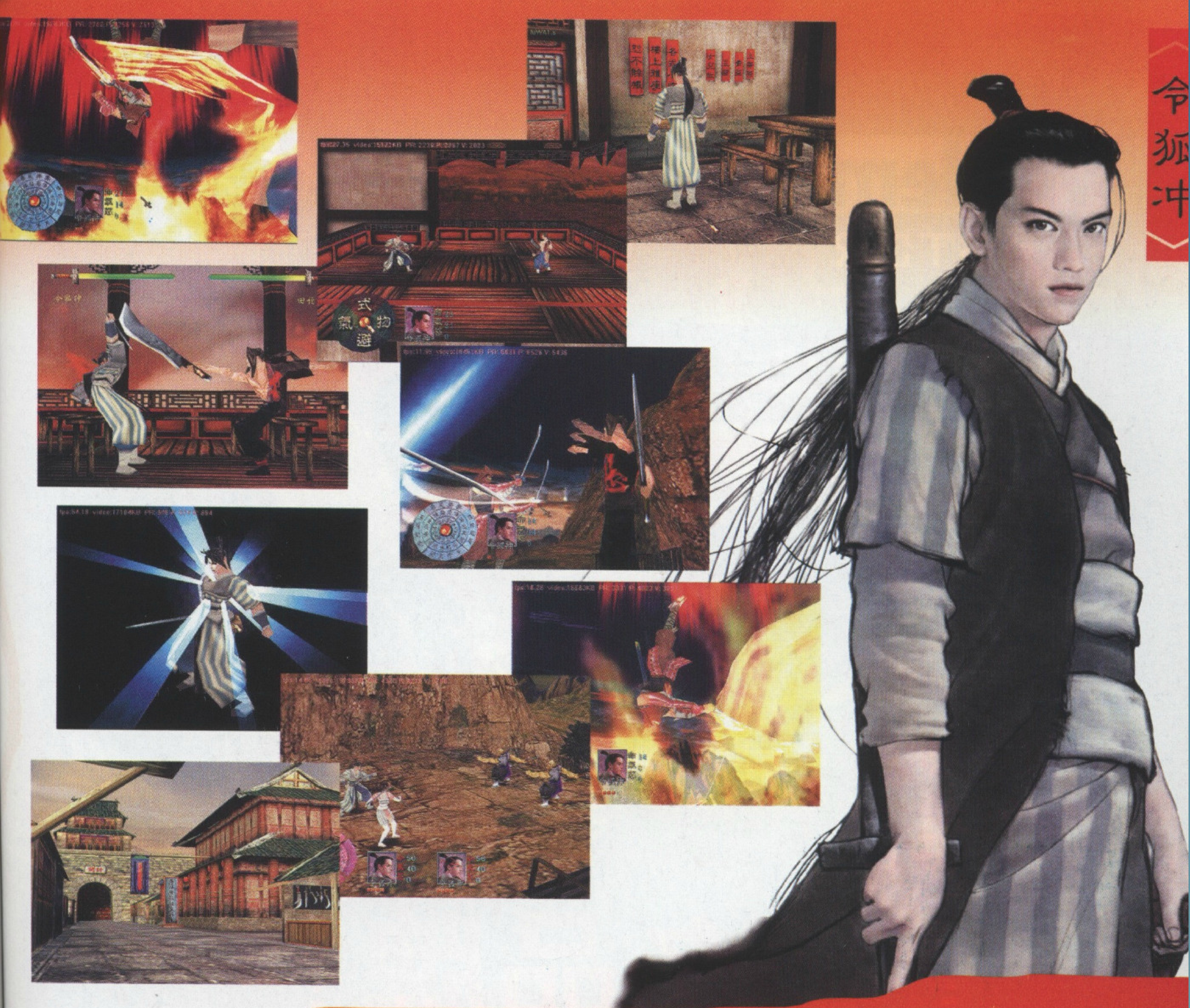
连邦公司	62525338
正普公司	82615800
万众合力公司	82627438
育蝶苑公司	82613831
里仁公司	62543505
鸿达以太公司	82614688
赛乐氏公司	62648194
圣比尔公司	62527962
天极公司	62770584

网上专卖

8848公司	86243008

特约经销商

杭州美迪	8271301
武汉天河	87874577
广州恩富特	87509952
沈阳连邦	23881542
上海浩鼎	63515371
南京新高	3371350
深圳伊登	3782602
广州黑马	87595514转1805
昆明黑马	5116622转8000
成都连邦	5233741



武侠美学大系第一弹

新千年值得您期待的重量级作品，让您亲身体验令狐冲身处的对立冲突、

情爱纠葛、正邪黑白世界……

传统武侠小说与游戏新科技的结合

- 运用最新的电脑 3DVR 科技融合传统东方武侠文化，
- 忠实地表现金庸原著世界观，让您徜徉在 3DVR 的金庸虚拟武侠世界里，
- 忠于《笑傲江湖》原著里的剑册、书谱观念，独创游戏中的书册道具合成系统
……

大众软件服务快车

本期广告索引

新品推荐

《心跳的感觉》

晶合公司的《晶软件广场系列游戏2——心跳的感觉》已经推出。该产品包括：《心跳回忆》、《心跳对战方块》、《恋爱物语I》、《魔法学园》、《卒业》、《心跳回忆纪念卡》、《心跳回忆攻略》。限量发售3000套。

现在到邮购中心办理邮购可享受50元的优惠价！

详情请参阅本期内彩5。

热卖中，零售价58元。

《超级医生III》

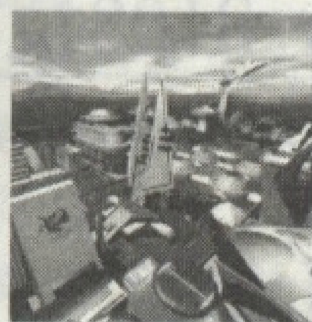
充满了暑假的欢乐气氛的校园内，苦于没有医院实习的你（梅世杰）和你的死党凯瑞二人正坐在走廊下仰望着天空，做着唯一能做的事——发呆。两人正要离开时，突然有位老人出现了，他从口袋中拿出一张名片给你们，名片上写着“私立爵正女子专门医院院长马天佑……”

背着笨重的行李，二人来到了这家医院并且开始了你的医道生涯，你开始学着治各种普通病和疑难杂症、学着开药方、打针、还有做手术……但你可有医道哟，要不然医院可不让你升为主治医师的。在实习期间，你又开始费劲心力的泡妞，泡你的年轻病人、护士长还有同事医师。能否到手，就看你的医术高明与否了。



六月底上市，零售38元。

《移民计划2》



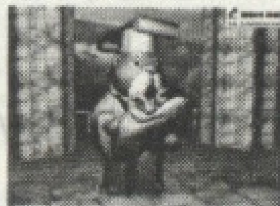
星元310年，隶属于“太阳系联合政府”的冒险号远程太空船在距离地球五千二百万光年的宇宙中，发现了一个拥有许多适合作为人类移民星球的紫水晶星系，这个重大发现使各大“无限制企业”的触角延伸到更遥远的宇宙中，再次拉开了移民争夺战的序幕。《移民计划2》就是从这里开始……

内含《移民计划1》。

六月底上市，零售价48元。

《天神小子-阿土》

玉皇大帝生了个儿子叫阿土，在刚出生的时候就被一个最阴险的妖怪捉走，被放置到人间。因为这个恶魔知道阿土是天上未来的主宰，就想尽种种卑鄙的手段要使阿土沦为士兵。在阿土明白了这一切之后，他就开始了寻找父亲的冒险旅程。



这是一个关卡式的游戏进程方式，操作极其的简单，也没有复杂的提升等级流程。而你就充当阿土的角色，要把恶魔给你安排的种种险关突破！

游戏全3D程序设计，音效惊人。

六月底上市，零售价：20元

晶合精品屋

产品名称	零售价 / 网员价
* 心跳的感觉	58/50
大富翁四	128/100
轩辕剑III	128/110
明星志愿II	48/42
平原惊雷	28/25
心跳回忆创造资料设定集	128/110
* 佛脚系列——玩转电脑(5CD)	99/75
* 佛脚系列——玩转Windows2000(3CD)	48/35
* 佛脚系列——玩转Office2000(5CD)	99/75
梦幻西餐厅II	20/15
PC收银站	68/40
永久汉化2000(抢鲜版)	38/30
我形我速3.0	48/45
COOL 3D(2.5普及版)	38/30
独立制片人	188/100
* 幻想西游记	68/65
* 永远的伊苏	69/60
笑傲江湖——精忠报国(网络卡)	28/25
心跳回忆年历卡(10张)	10/10
MP3II——唱不停	28/25
新鹿鼎记II神龙教	38/30
恋爱物语1	38/15

加 * 处为新上市产品



征 订

2000年《大众软件》杂志全面增页，20页彩页、128黑白正文，每期定价6.5元，全年24期，季度订价39元；半年订价78元。《大众软件CD》每期20元，全年12期，每期包括两张光盘和一本100页的使用手册。全年订阅价240元；半年价120元；季度价60元。可在邮购中心汇款破期订阅，国内平邮免收邮费，挂号邮寄每期加2元邮费（目前，2000年一月上杂志已经无货外，其余均可汇款订阅）。

以上产品由晶合软件销售连锁组织强力推荐

热卖新品

产品	价格
太阁立志传III	168/158
魔导异元素	38/38
极品飞车V保时捷之旅	60/55
救世传说NOX	68/62
无畏截车	38/38
未来战警	38/38
上帝也疯狂	38/38
地下城守护者	48/48
MP3资迅人音乐梦工坊	48/45
劳拉的快乐历险	29.9/29.9
阿历的欢乐农场	29.9/29.9
神暗时代	28/28
模拟城市3000+新龙门客栈	98/98
真侍魂	29.9/29.9
疾风少年队	49/49
游戏骇客族	39/39
退魔传说	49/49
东方战记	39/39
模拟城市3000(简装)	48/48
模拟人生（中文版）	60/55
求婚365日II	48/48
劲爆极限滑雪	50/45
英雄无敌III末日之刃（中文）	38/38
青涩宝贝	38/38
七国演义	38/38
幻影特工队	38/38
横扫千军（王国风云）	38/38
西风狂诗曲II——暴风雨(4CD)	58/53
野战特种兵	38/35
电影风暴2000之公民凯恩	28/28
电影风暴2000之蝴蝶梦	28/28
电影风暴2000之白雪公主	28/28
帝都魔域传	38/38
称霸四海	38/38

娱乐天地

产品	价格
圣魔战记专集	38/36
东方幻想战记	38/36
未来零点	35/33
三国伏魔	35/33
太极张三丰	35/33
魔唤精灵	15/15
危险人物	15/15
特勤机甲队专集	38/38
八部贺岁包	48/45
仟禧八部2	48/45
呼啸山庄	38/32
世界足球经理2000	38/35
NBA2000	50/45
FIFA2000	50/45
主题公园世界2（中文）	50/45
霹雳英雄榜	69/55
霹雳小组3	98/90
侠客游-前途道标（中文）	98/90
新龙门客栈	28/26
风云	69/55
法老王	69/62
鹿鼎记II	69/60
新绝代双骄	89/80
星际争霸世纪版	98/90
江南才子唐伯虎	69/55
野战特种兵	38/35
三国演义3	49/45
圣剑奇兵	49/45
风色幻想-封神之剑	49/45
守护者之剑2	69/65
大航海时代4	248/218
盟军敢死队典藏版	168/158
奥美黄金组合	188/168
恺撒大帝3（中文）	148/128

百宝箱

产品	价格
PC——Cillin2000	238/238
Windows2000	1999/1999
开天辟地II特惠装（送自由与荣耀）	125/100
金山词霸2000	28/22
金山快译2000	28/22
东方快车世纪号	29/25
数字化世界	68/60
未来生存	68/60
Linux游戏宝典	28/28
Linux多媒体及模拟器具大全	28/28
Your Linux (Manderake Linux)外挂中文平台	32/32
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级解霸2000	38.8/38.8
KV300	180/156
瑞星千禧版	168/148

攻城略地

产品	价格
轩辕剑III攻略(附CD)	28/28
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
机甲战士III（附CD）	23/23
攻略手札一	7/7
攻略手札四	7/7
攻略手札五	7/7
攻略手札六	7/7
攻略手札七	7/7
帝国时代II攻略	15/15
古墓丽影（1-4）攻略	15/15
西风狂诗典攻略	15/15
风色幻想攻略	15/15
青涩宝贝攻略	15/15
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘2000攻略	35/35

万智牌加油站

产品	价格
博图起始牌	58/52
博图补充包	22/20
克撒传比赛用牌	99/85
克撒传补充包	29/26
三国起始牌	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	53/48
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
(英文版)宿敌补充包	29/26
万智牌专用牌夹	126/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4

SGK A级光记录产品

CD-RW（可擦写）
容量：650MB/74min
价格：26元

CD-R白金碟（精装）
容量：650MB/74min
价格：12元

CD-R白金碟（简装）
容量：650MB/74min
价格：8元

加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明“入网”字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！



大众软件邮购中心

每次邮购需另付邮费5元 欢迎免费索取晶合软件广场I邮费2元I

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 热线咨询电话：010-82634107，82634092

邮政编码：100089



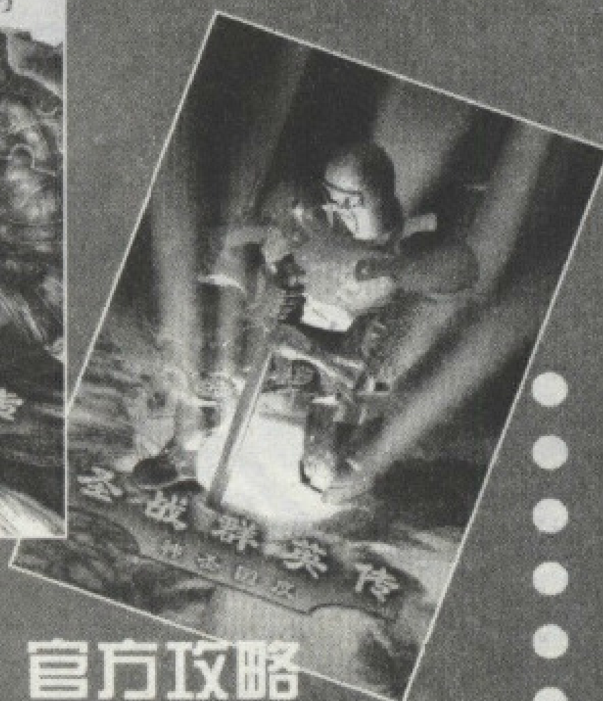
圣战群英传

完全中文版

38元 热卖中







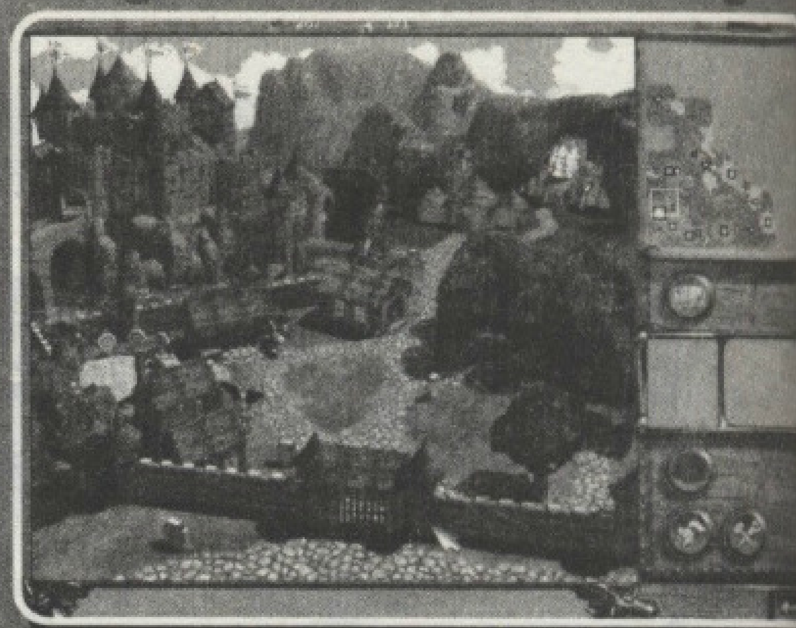
游戏手册 官方攻略



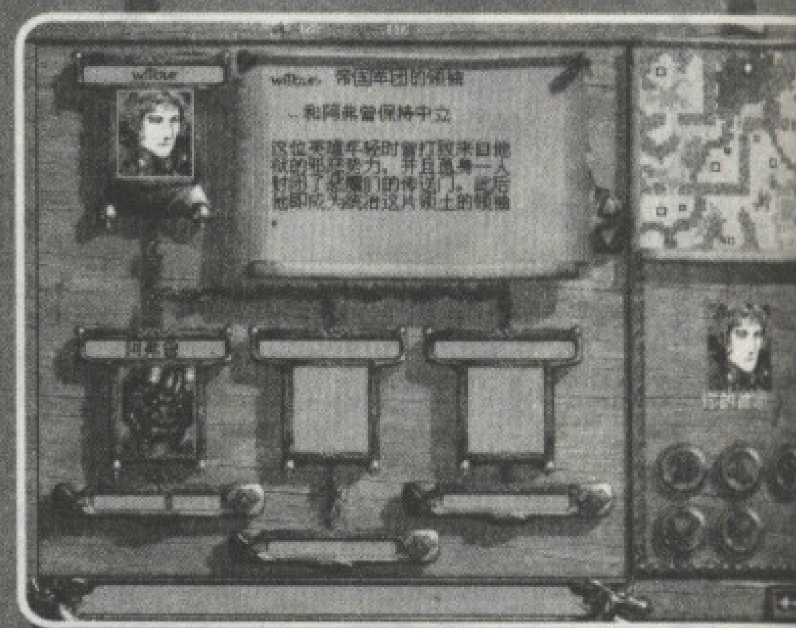
4 张精美书签



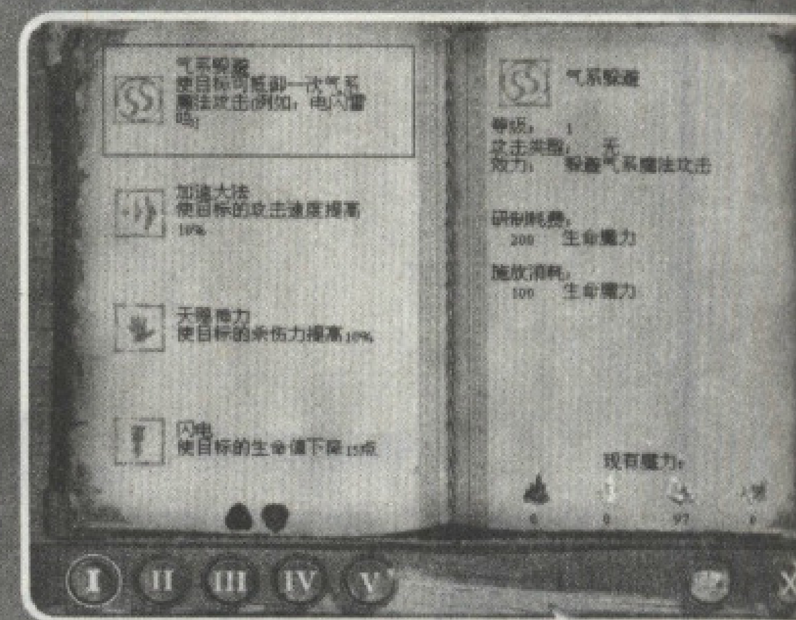
全方位超越《英雄无敌》系列



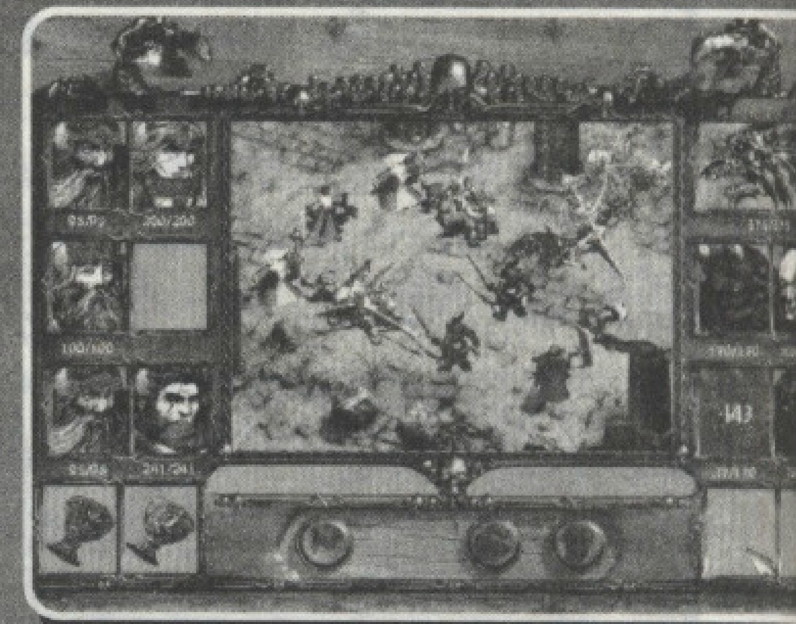
美仑美奂的游戏画面把你带入遥远的中古世纪!



融入了角色扮演游戏的升级转职系统，使你的英雄更加无敌!



100多种神奇的魔法，匪夷所思的声光表现!



更简洁、更逼真、更刺激的战斗场面!



联想与您携手
推进中国Linux应用

齐心协力共创美好明天

幸福Linux V1.0 闪亮登场

- 中国第一个完全汉化的面向家庭用户的功能操作系统
- 全面移植联想"幸福之家"场景式功能操作环境，集家庭娱乐、家庭教育、家庭生活、家庭网络、家庭办公五大功能于一体，使您使用起来更加得心应手
- 预装具有超强文字处理功能的文杰字处理软件（正式版），兼容Word、Wps文档，更方便您的办公和排版
- 方便的一键上网功能，用户只要按下F11键，即可轻松接入因特网

幸福Linux 家用版 V1.0 和Windows 一样采用全中文图形安装界面，详细的帮助信息，让你轻松使用，立刻上手。

幸福Linux 家用版 V1.0 提供多种语言编译器、调试器及完备的开发环境，为Linux爱好者创造自由发挥的空间。



市场零售价48元(4CD)

（幸福Linux V1.0 6月12日全面上市）



各地联想1+1专卖店、软件代理商处有售

北京连邦软件有限公司010-62525338-8613、8611	北京海龙010-82663011	广东连邦020-87572481
上海连邦021-63744476 成都连邦028-5215799	武汉连邦027-87884004	杭州连邦0571-8856219
合肥连邦0551-2817190 长沙连邦0731-4465427	沈阳连邦024-23921186	郑州连邦0371-5971660



联想软件 北京8788信箱 联想电脑公司软件事业部 http://www.legend.com.cn/lcs 咨询电话：(010)62986638-软件技服 E-mail: softsupt@legend.com.cn

---

联想软件 LEGEND SOFTWARE

电脑的安危 系于一线

常规的电脑保护程序，
只是一道脆弱的防线，
却维系着重要数据的安全。
联想安全功能包，
安全办公新概念。



统一零售价**98**元

联想用户可优惠购买

产品内容：

拯救者V1.0（安全备份数据、系统即时恢复、防病毒及加密功能）

KILL98 5.0认证版（杀毒软件）

网盾3.1（专业加密软件）

附送近10种系统安全、加密工具软件

各地联想1+1专卖店、分销商、代理商、经销商处有售

邮购代理商：北京市中关村邮电局888信箱 邮编：100080

咨询电话：62613356

诚征OEM合作伙伴，欢迎致电垂询：010-62986638-6057、5600

联想软件产品榜

幸福理财V3.0：电脑理财、轻松易用、科学管理、合理花钱，28元/套。

幸福之家系列软件功能包：娱乐游戏套装、电脑学习套装、英语学习套装、网络工具套装，联想用户特惠价68元/套。

幸福之家系列软件：《卡片大师》、《益智游戏》、《家庭万事通》、《联想电脑学校》、《宠物医生》每款市场零售价18元。

联想电脑公司深圳办事处 电话：0755-2712288-8046
联想电脑公司华北区分部 电话：010-62558888-3086
联想电脑公司西南分部 电话：028-5459888-2350
联想电脑公司上海办事处 电话：021-52896800-2931
联想电脑公司沈阳办事处 电话：024-23969588-2502
联想电脑公司西安办事处 电话：029-8261188-2142

华北区	联系电话	中南区	联系电话	华东区	联系电话	其它大区	联系电话
济南新亚迪	0531-6968056	郑州三联	0371-3930856	南京南联	025-3365384	长春东联	0431-5658521
石家庄慷派	0311-7046955	武汉德发	027-85751704	江西思创科技	0791-6263598	大庆市北联	0459-6375336
三联集团公司	0531-6091904	广州正道	020-87588758	上海申腾信息	021-62112273	西安新未来	029-3282003
北京锐力创新	010-62526088	深圳联宇通	0755-3783555	上海复旦金仕达	021-65112918	沈阳通联科技	024-23889944
北京海诺兆业	010-82625056	湖南经济开发	0731-4132721	上海申腾信息	021-62112273	成都联信科技	028-5532270



联想软件 北京8788信箱 联想电脑公司软件事业部 http://www.legend.com.cn/lcs 咨询电话：(010)62986638-软件技服 E-mail: softsupt@legend.com.cn

武侠美学大系第一弹





笑傲江湖

中外游戏杂志期待度满分!

忠实地表现金庸原著世界观，让您徜徉在金庸虚拟武侠世界里

看新千年令狐冲重现 3D 武侠新侠情!



研发制作

TRANK software 中青旅创先软件 独家总代理

中青旅创先软件产业发展有限公司

邮购地址：北京市海淀区知春路 128 号泛亚大厦 8 层

电话：010-62617707 82612745 62628856

传真：010-82612538 62628852 邮编：100086

电子信箱：tranksoft@trank.com

<互动游戏>专业网站：www.tranksoft.com.cn

特约经销商

连邦软件	62525338	晶合顺达	82634097
正普软件	82624500	鸿达	62630593
天极	62770766	树人	82656632
联想 1+1	62986638-3660	京里仁	62615370
万众合力	82627435	圣比尔	62527962
育碟苑	82613830	赛乐氏	62616026

诚征各地书商、代理商

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

石头记（作者：12136风林火山）

时间：2000年X月X日　　**地点**：积善堂　　**人物**：影子,风林火山,荆笨笨,叨叨.

起因：影子发明了世界上第一套计算机智商测试系统.

影子：“哈哈哈哈,终于成功了!!!(激动的哆嗦着)”

叨叨：“灵不灵????”

影子：“来来来,光说不练假把式,光练不说傻把式.各位看官您上眼瞧着!!!!”

(哗....一地钢蹦......)谢谢,下面给大家进行演示.首先请风林演示.

只见风林火山把探测器戴在了头上.面带自信的笑容.

电脑：$%^&^%&*^97868&^^&%^&&*(_)*_(*8976^*^&&*(^^&*^&(^

“你的智商是12136点.恭喜你,你真是个天才.”

接下来,荆笨笨也把探测器,顶到了头上,由于紧张,带了3次,全戴反了.

电脑：$#%$^^%^088^&%^$^%&*&*)()+|=98(&*&&^%89–88+(*_)(+_*+*

“你的智商25,要努力呦!!!!”

“哈哈哈哈...这样的智障真少见.哈哈哈哈....”叨叨笑曰.

终于轮到叨叨了,只见他一路小跑,转体360加燕子小翻接嘴啃地.准确的摔进了探测器里.

电脑：$#$^^56978(%^%#$&**()&(_(7896^&*^&%^$^%^)&*(&*^^&$%$%$%$%%$%&|+__)()(*&*&&

“注意,注意,请不要拿石头开玩笑. 注意,注意,请不要拿石头开玩笑.”

经过测试后,荆笨笨,叨叨,决心找回这个场子.于是两个人不约而同的,地狱般的特训........

三个月后,第二轮测试又开始了.第一个接受测试的是荆笨笨.

电脑：%$^&^(&*(_(^&%%$%$%^*%(**_**(_&*)^&*^&%^&$%^

“你的智商250.还可以哦.”

(荆笨笨,流下了激动的泪水....)

叨叨：“看我的.......”

电脑：%$%^&^%&^*&*(*_(*()*()_*((*&*^&*^&%^%^$%^$%^$%$%^$*^%^*&%%^&%&&^*^&)&^..............

这块石头很眼熟. 这块石头很眼熟. 这块石头很眼熟.

笑傲我的江湖（作者：泡泡）

笑傲江湖是我从《大众软件》的杂志中得知的，看了关于介绍笑傲江湖的文章，看着江湖大虾们的故事，便开始幻想着自己哪一天也能当上故事的主角。于是我这个不只什么是MUD的菜鸟，便开始了这漫漫的江湖路。

虽然一开始曾发誓绝对不杀一人，但最终还是因为种种原因，违背了当初这个美好的誓言。善良的我也开始杀人了：P

我一共只杀过7个人，而死也只死过4次（呵呵，有点象自白书）。也许很多人并不在乎死过那么几次，但是对我来说，这又是那么的难忘，第一次我在商量好的情况下死在了朋友的刀下（呵呵，没什么嘛！），第二次在我被汉奸打败后，紧接着死在别人的刀下（我气坏了！），第三次在我恢复信心准备东山再起的时候，又死在了别人的狂刀之下（我心灰意冷了！）后来我退出了江湖，很多朋友劝我练好了再去报仇。算了，何必呢！输不起，我躲！可是在两天后，我又忍不住回来了，我不想就这样失去我的朋友们，重出江湖，我便说过不再杀一人，为了这个誓言，我拒绝过好朋友帮忙请求，呵呵，有人说我胆小怕事，有人说我是假仁假意，我不在乎！于是我在自认为朋友遍天下的江湖中又一次死了（幸好这一次被师姐救了，损失不大）。就这我唯一认为是仇人的家伙，也在不久前化敌为友了，真是天意弄人！

至此，我终于明白，死多少次不要紧，有多少实力不重要，交了多少朋友才是关键，将来有一天在退出江湖后，不再感到寂寞，这才是真正的笑傲江湖。

呵呵！让我再多交些朋友吧！让我笑傲我的江湖！！！

启示

“重庆科潮电子图书有限公司”、“北京金灵捷科技发展有限公司”两公司因贵公司办公地址和办公电话变更未通知我社，部分《大众软件》读者仍希望和贵公司联络，希望以上两公司及时和《大众软件》杂志社广告部联系。

联系电话：（010）67150984转211
联系人：霍虹小姐

广告咨询卡

我在贵刊＿＿年第＿＿期的＿彩色＿黑白广告中看到＿＿＿＿＿公司(厂家)产品(技术信息)，希望：

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：＿＿＿ 年龄：＿＿＿ 电话：＿＿＿ 职务：＿＿＿

工作单位：＿＿＿＿＿＿

通信地址：＿＿＿＿＿＿

邮编：＿＿＿＿＿＿

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

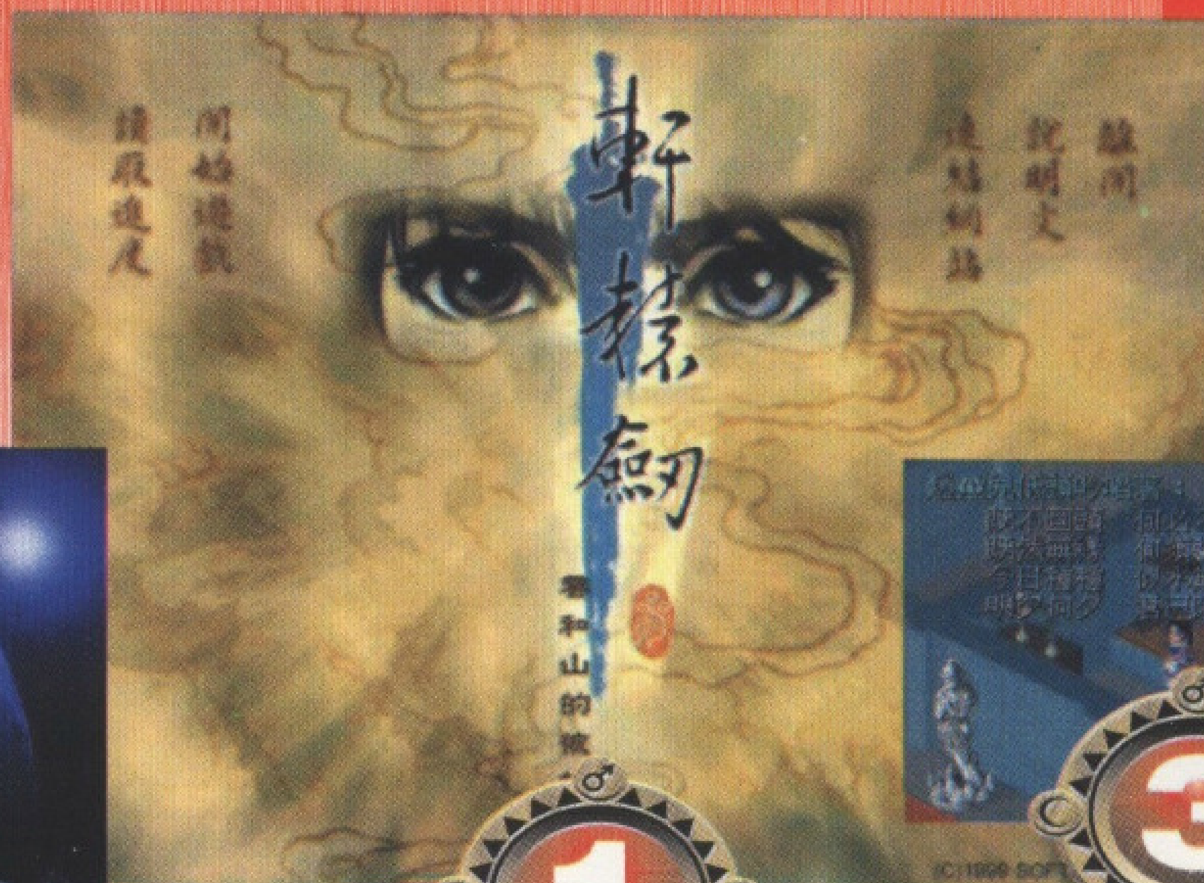
请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

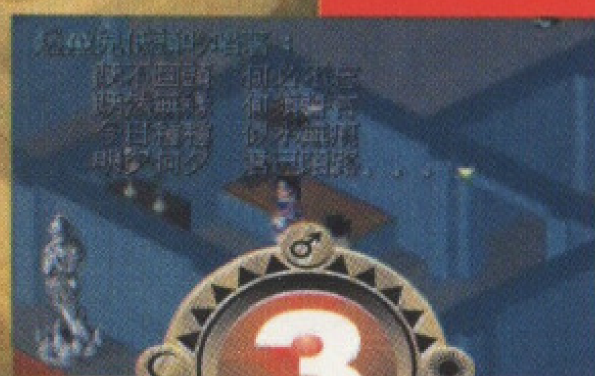
1999-2000年度最佳文章和最佳栏目评选选票

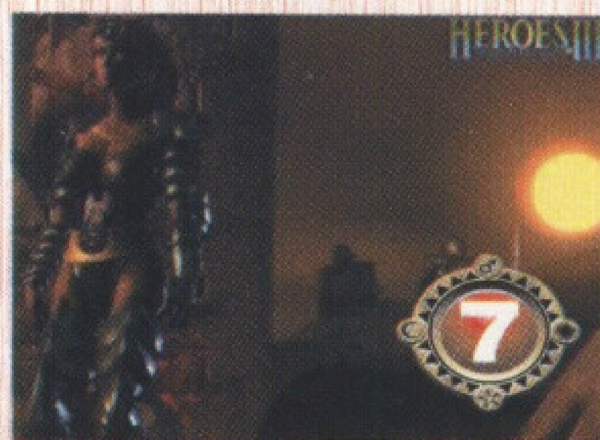
姓名		性别		年龄		地址		邮编	
应用篇				娱乐篇					
最喜欢的文章	☐无☐有＿年＿期＿页			最喜欢的文章	☐无☐有＿年＿期＿页				
最不喜欢的文章	☐无☐有＿年＿期＿页			最不喜欢的文章	☐无☐有＿年＿期＿页				
最喜欢的栏目	☐无☐有＿年＿期＿页			最喜欢的栏目	☐无☐有＿年＿期＿页				
最不喜欢的栏目	☐无☐有＿年＿期＿页			最不喜欢的栏目	☐无☐有＿年＿期＿页				
总体评价									
我的建议									

注：请在“☐”内划“√”，“总体评价”及“我的建议”可另外附纸。复印或按格式大小手写有效。

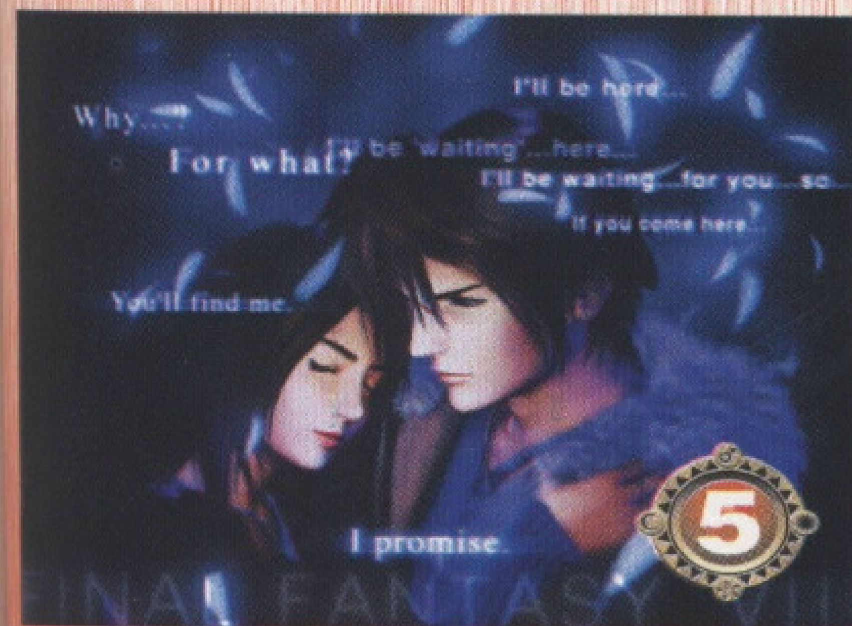
TOP TEN

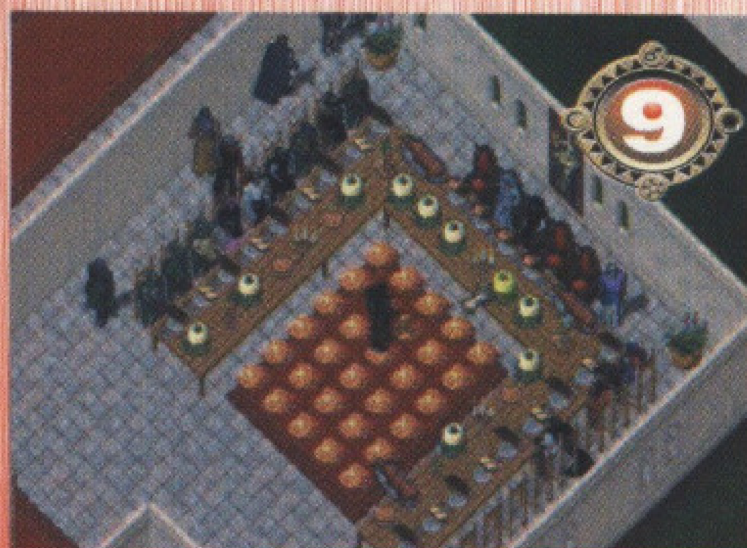


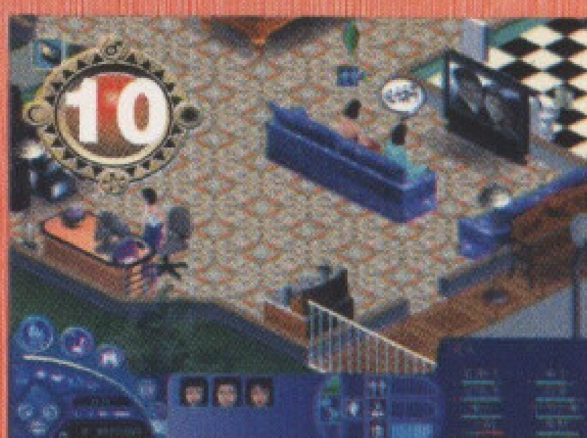








① 轩辕剑Ⅲ

② 星际争霸

③ 仙剑奇侠传

4. 大航海时代Ⅳ
5. 最终幻想Ⅷ
6. 心跳回忆——永远属于你
7. 魔法门之英雄无敌Ⅲ
8. 三国志Ⅶ
9. 网络创世纪
10. 模拟人生



晶合实验室



零售价 ￥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN